LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N°14

MARIO 3
70 PAGES POUR LE JEU DE L ANNÉE

SEGA
LES DERNIERS HITS MASTER ET MEGADRIVE

DOSSIER
LA NEO GEO SE RÉVEILLE

LES SIMPSONS
UNE FAMILLE FOLLE ET DROLE

25 F

M 4413 - 14 - 25,00 F

MENSUEL - NOVEMBRE 91

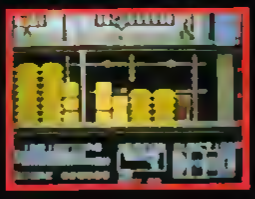
Nintendo

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

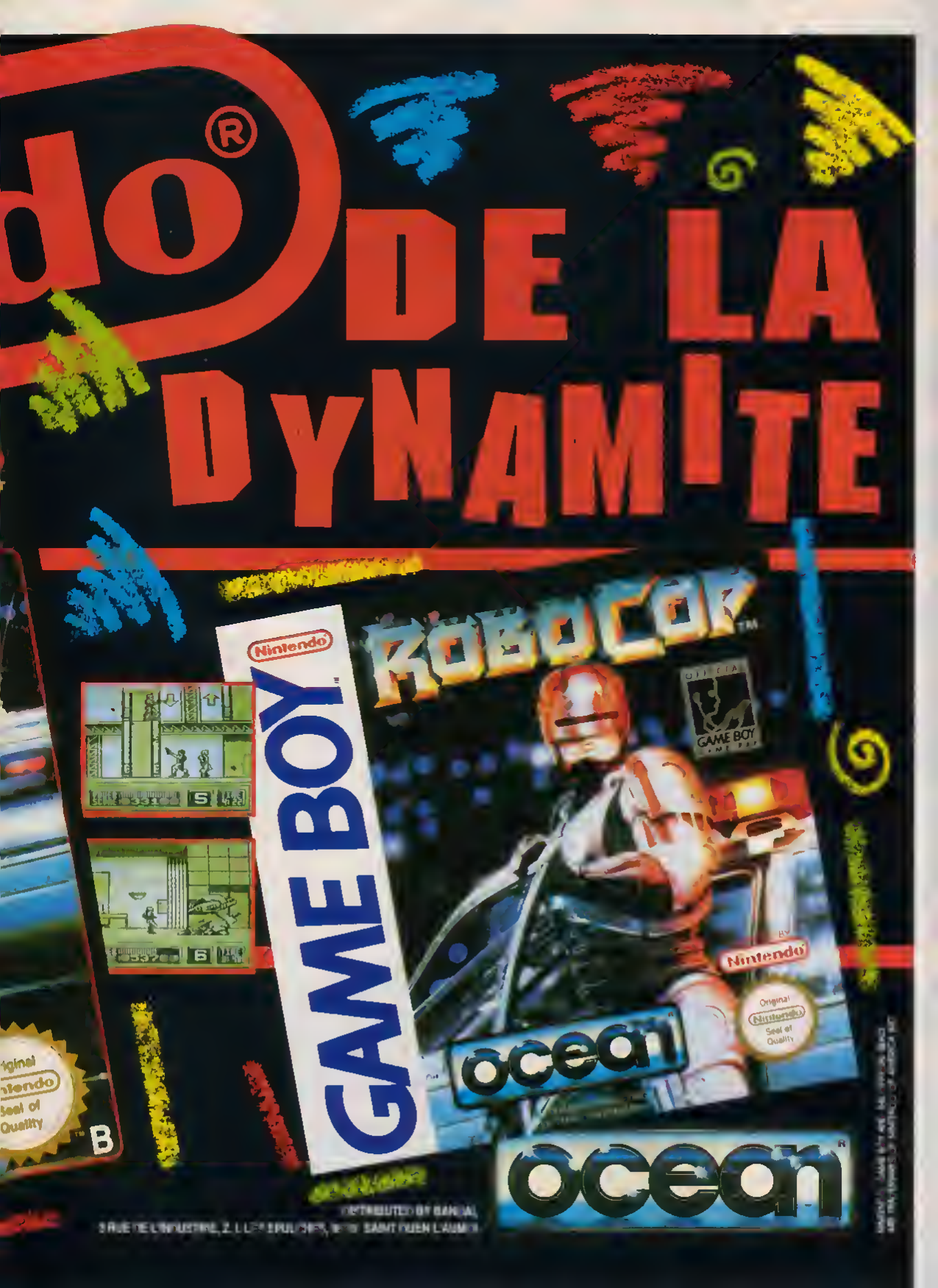
PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

ROBOCOP



POUR VOTRE GAME BOY

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM


do®
DE LA
DYNAMITE
Nintendo
GAME BOY
ROBOCOP™
OFFICIAL
GAME BOY
Nintendo
Original
Nintendo
Seal of
Quality
ocean
ocean
DISTRIBUTED BY BANDAI

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Mais déjà dans le numéro 1 de *Player One*, vous auriez pu deviner ce qu'il est aujourd'hui... 116 pages toutes en couleurs. Des tests complets, jamais complaisants. Des plans à tomber par terre, des aides de jeux toujours plus nombreuses et de l'info sûre. En plus, ce mois-ci, nous vous offrons dix pages sur Super Mario 3, un article de 4 pages sur Phantasy Star 3, des nouvelles fraîches sur les sorties japonaises et un petit dossier sur la Neo Geo. Complet ! On a fait un tour d'un peu plus d'un an. *Player One* a grandi. Notre premier numéro hors série est en vente partout et il fait un malheur. Sans frime, on va encore vous en donner plus. A toute vitesse, on attaque une nouvelle ligne droite, ne restez pas à la traîne, les mecs. Rendez-vous le mois prochain.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 28 à 39), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 96 à 100) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/17 - STOP INFO
- 20/23 - MADE IN JAPAN
- 28/37 - TRUCS EN VRAC
- 38/47 - DOSSIER SUPER MARIO III
- 50/57 - TESTS DE JEUX
- 58/59 - POSTER
- 60/89 - TESTS DE JEUX
- 91/95 - DOSSIER NEO-GEO
- 96/100 - PLANS ET ASTUCES
- 102/103 - ABONNEMENT
- 104/105 - SOS
- 106/107 - PETITES ANNONCES
- 108 - CONCOURS
- 110/111 - BEST OF ARCADE
- 112/113 - REPORTAGE
- 114 - TOP 10

NEO GEO
Enfin ! Une page pour tout savoir pour les Neo Geo fanatiques

FANTASTIQUE
Tous les secrets de Super Mario 3 révélés dans ce numéro

PLANS ET ASTUCES
Gobelins vous livre tous ses secrets

LES SIMPSONS
Le jeu, le dessin animé, la bande dessinée...

36 15 PLAYER ONE
Branchez-vous sur le serveur Minitel de Player One

MEGADRIVE
La 16 bits de Sega se paye le meilleur jeu de rôle jamais réalisé

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31 rue Ernest Renan 92130 ISSY LES MOULINEAUX Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL NAQUET
Secrétaire de rédaction : Houda BEN GHACHAM
Rédaction : Veronique BOISSERIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET Christophe POTTIER Olivier RICHARD Olivier SCAMPS
Traductions : Virginie DELMAS
Couverture : Olivier FIQUET
Plans : Philippe LECONTE.
Publicité : tél : 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne PINHAS-FOUCART.
Chef de publicité : Corinne FISCHER.
Assistante marketing et publicité : Bareira RING-REMY
Administration : Sylvie BRUTINAUD Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure : PI M Création
Responsable Technique : C S M
Impression : SIMA Tarcy
Service abonnements : Françoise GODARD Tél : 40 93 07 00
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 250 FF
Par avion : Europe 415 FF Dpts outre mer 450 FF
Territoires outre-mer : 540 FF Afrique 485 FF
Media Système Edition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1991

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18h

Faut que je fonce, les mecs, j'ai presque plus de place pour faire mon intro. Alors juste un mot pour vous dire que je ne peux pas vous répondre personnellement, et qu'il ne faut plus m'envoyer des enveloppes timbrées avec votre adresse. Par contre, ne lâchez pas la ligne et continuez à m'inonder de votre courrier.
Ciao à tous.

Sam Player

Courr

Salut Sam,
Cet été, j'ai fait l'acquisition d'une NES et la découverte de ton mag qui est (sans fayotage) tout simplement génial. Mais voilà, j'aimerais te poser 3 petites questions :
1) Est-ce que Nintendo a prévu de sortir un adaptateur de jeux qui permettrait de brancher les jeux de la NES sur la Super Famicom ?
2) Quand allez-vous faire le test de Super Mario 3 ?
3) Que me conseilles-tu comme jeu pour ma NES ?
J'espère que tu publieras. Bon allez, super salut à toute l'équipe.
Olivier Mutant Hero Turtle

Salut Olivier,
Pour l'instant Nintendo ne prévoit pas de sortir cet adaptateur. Par contre nous savons qu'il existe au Japon. Réjouis-toi mec, nous consacrons ce mois-ci pas moins de 10 pages à la présentation de Super Mario 3 et crois-moi, ça vaut le coup d'oeil. Ben justement, si tu cherches un jeu pour ta NES, n'hésite pas, choisis Super Mario 3. Ciao Olivier.
Sam

Salut Sam,
Votre journal est pas-sion-nant et cela pour plusieurs raisons : 1) La mise en page est claire et non pas racoleuse, voire brouillone comme dans d'autres journaux qui finissent par un + (Je sais c'est mal de taper sur les copains, mais après tout...) 2) Vous essayez d'être à la portée de tous les possesseurs de consoles et vous ne monopolisez pas presque toutes les pages sur une seule console.
3) Vous ne vous perdez pas en previews inutiles, vu que les jeux sont quasiment introuvables. Les 4 pages «Made in Japan» sont très bien comme ça. Voyons ce qui peut se passer sous nos latitudes avant d'aller voir ailleurs. 4) Les articles sont très clairs, décidément, je ne sais pas qui fait la mise en page, mais vous êtes géniaux. Et contrairement à Stéphane (salut à toi ô inconnu célèbre), l'humour y'a juste ce qu'il faut, certaine articles sont sciants de rire (cf. Populous, bravo Iggy et les autres soyez pas jaloux !). 5) Les photos d'écran sont superbes contrairement à +.(Oub! les couleurs sont baveuses et floues... Et pourtant ils ne m'ont rien fait) et j'espère que le procédé d'agrandissement sera au point bientôt. Oh ! J'allais oublier, le nombre de pages est très bien comme il est. Ni trop, ni trop peu. On n'a pas l'impression d'avoir un bottin épouvantablement inhumain entre les pattes. Allez salut Sam.
Super-Sebasto

Salut Super-Sebasto,
Bon, en fait je sais pas très bien pourquoi j'ai passé ta lettre. Y'a pas une seule question et tu ne fais que dire du bien de *Player One*. D'habitude, une lettre comme ça, je le lis avec plaisir, mais ne le publie pas. La tienne fait exception; et puis un petit cirage de pompes de temps en temps, c'est toujours agréable. Merci Sebasto.
Sam

Hella Sam,
J'aime, j'adore ton mag qui est à mon avis le plus génial. Je te prépare une série de questions qui va te faire une brosse toute rasée.
1) Quand sortira les Tortues N°2 sur NES ? A quel prix ?
2) Dans le N°13, tu avais parlé de la Game Plus. Tu n'as cité que 5 jeux, il va sûrement y en avoir plus, mais confirme-le moi.
3) Quand Sonic sortira-t-il sur la Game Gear ?
4) Quand sortira l'adaptateur Master System/Game Gear ? A quel prix ?
5) Y aura-t-il un adaptateur NES/Super Famicom ? Si oui, à quel prix ? et quand ?
6) Une question indiscrète, quel âge as-tu ?
7) Combien y a-t-il de testeurs de jeux à

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

Player One ?
8) D'où vient le nom Player One ?
Voilà, c'est fini !!! Je te souhaite un bon courage pour les réponses! Je te salue et salue aussi la rédaction pour moi !
Marcus

Salut Marcus,
La sortie des Tortues N°2 n'est pas encore prévue. De toute façon, le jeu ne sortira pas en 1991. Pour le Game Plus, pour l'instant nous ne savons pas si des nouveaux titres vont être disponibles sur cette console. A mon avis, les distributeurs attendent de voir s'ils vendent suffisamment de consoles pour sortir de nouveaux jeux. Sonic sur Game Gear est fabuleux. Je l'ai vu et je peux te garantir que c'est un hit. Par contre Sega ne nous a pas donné de date de sortie. En ce qui concerne les adaptateurs Sega, nous savons qu'ils existent, mais nous n'en avons pas encore un à la rédaction. Ces adaptateurs ne sont pas construits par Sega et ne seront donc pas distribués officiellement, en tout cas ils coûtent dans les 350 frs. Pour les adaptateurs Nintendo, lis la réponse à la lettre au-dessus. J'ai encore 17 ans mais plus pour longtemps. Il y a 7 testeurs à Player One. J'ai posé la question à tout le monde et personne ne se souvient qui a eu l'idée de ce nom. Ciao Marcus.
Sam

Hello Sam,
J'adore votre book ! Mais il y a quand même un petit défaut. Tout d'abord, il faut que vous rajoutiez à chaque test une date de sortie du jeu. C'est bien beau de mettre des nouveautés, mais faut-il encore savoir quand les jeux vont sortir. Il faudrait aussi rajouter le prix des jeux pour savoir si on en a assez dans nos petits porte-monnaie ! Ah ! J'oubliais ! Merci pour les reliures, mon Player One *N°1 en avait vachement besoin. J'espère que vous publierez ma lettre, pour que mon frère en soit malade de jalousie... Ciao Sam.*
Franck

Salut Franck,
Si on ne met pas de date de sortie dans les tests de jeux, c'est parce que tous les jeux que nous testons sortent (en général) le mois où ils paraissent dans *Player One*. Quant aux prix, si nous ne les mettons pas, c'est parce qu'ils sont souvent les mêmes pour une même machine. Et si ton frère devient tout rouge en lisant ces lignes, conseille-lui de tenter sa chance en nous écrivant. Ciao mec.
Sam

Sam,
Je trouve ton mag super et je souhaite le voir continuer sur sa lancée. J'ai plusieurs questions sans réponses et j'ai besoin de tes lumières...
1) A propos du CD ROM sur Megadrive, quelle serait la date approximative de la sortie officielle en France ? Sera-t-il disponible en import parallèle ? Est-ce-que le Mega CD qui sera mis en vente au Japon au mois de décembre sera identique à la version française officielle (compatibilité des jeux etc...).
2) J'ai entendu parler d'une version « Hard » de Last Battle existant au Japon interdite aux mineurs. Est-ce que Sega France compte l'importer.
3) Sonic est vraiment génial, est-ce qu'un second volet des aventures du hérisson bleu de Sega est prévu ? Pour quand ? Sortira-t-il sur Master et/ou Game Gear ?
4) L'excellent Rad Mobile de Sega a-t-il une chance de sortir sur Magadrive ?
5) La Sega 32 bits ou Gigadrive existe-t-elle réellement, ou bien est-ce une simple rumeur ? Si oui, quand sort-elle au Japon et sera-t-elle importée dans un futur très lointain en France ? Est-elle si fantastique qu'on le dit ?
6) Je demande ton avis personnel : Qui de Populous ou de Centurion est le meilleur wargame sur Megadrive ? Dans les tests de jeux, j'aime à voir ce genre de comparaison. Cela permet d'avoir une meilleure opinion sur le choix d'un jeu. Bon, je pense avoir fait le tour des questions qui m'embarrassent et m'empêchent de dormir (j'exagère un peu). Ah, tant que j'y pense. Sur les pages au dos du poster, vous pourriez mettre de la pub, ce qui empêcherait d'entamer des tests de jeux. Une dernière chose encore, j'apprécie l'idée de Stéphane en ce qui concerne les présentations de la rédaction de Player One *(caricatures à l'appui). Bon, cette fois, j'ai vraiment fini. Bye et bonne continuation.*
Chris

Salut Chris,
Le Mega CD est annoncé pour le mois d'avril 92. J'ai bien dit annoncé. Il se peut qu'il y ait du retard. Il sera sûrement disponible en import parallèle d'ici là, mais attention nous vous déconseillons une nouvelle fois l'import parallèle. Pour la compatibilité, nous n'en savons encore rien. Mais il est fort probable que les versions nippones et françaises seront les mêmes. Il existe effectivement une version « hard » de Last Battle, mais je ne l'ai jamais vue. Sega ne l'importera pas. Sonic va sortir sur Master et Game Gear. Pour l'instant, Sega n'a pas annoncé de suite aux aventures du hérisson mais vu le succès qu'il a connu dans le monde entier, tu peux être sûr que les programmeurs travaillent déjà sur Sonic 2. Rad Mobile n'est pas encore annoncé sur Megadrive, mais comme pour Sonic 2, le projet doit sûrement être en cours de développement. La Gigadrive a été annoncée par un magazine qui s'est trompé et l'a confondue avec le Mega CD. Depuis, pour rattraper le coup, ils annoncent que Sega prépare une 32 bits. Il est possible que les Nippons travaillent effectivement sur un tel projet. Mais personne pour l'instant ne peut dire s'il verra le jour. A mon avis, Populous est meilleur que Centurion même si ce n'est pas à proprement parler un wargame. Ouf, après toutes ces réponses, je vais aller me faire une partie d'Out Run sur la Megadrive. Ciao.
Sam

sur le 3615 code *Player One*

ELECTRONIC ARTS V

Si je vous dis simplement **Robocod**, cela risque de ne rien évoquer pour vous. Par contre, si j'ajoute qu'il s'agit de la suite de **James Pond**, les possesseurs de **Megadrive** vont tout de suite réagir. OK, le premier épisode n'était pas exceptionnel, mais il y avait déjà de l'idée ! Cette suite n'a carrément rien à voir avec la première aventure (souvenez-vous, il était question d'écologie !) et peut plutôt se décrire comme un mélange de **Super Mario** et de **Mickey (Castle Of Illusion)**. En fait, seule l'allure de Pond n'a pas changé, pour le reste, il évolue dans un univers acidulé style chambre d'enfant, dans la version « premier âge » ! Ce petit jeu de plate-forme sera disponible le mois prochain et testé dès que possible dans *Player One*.

1

2

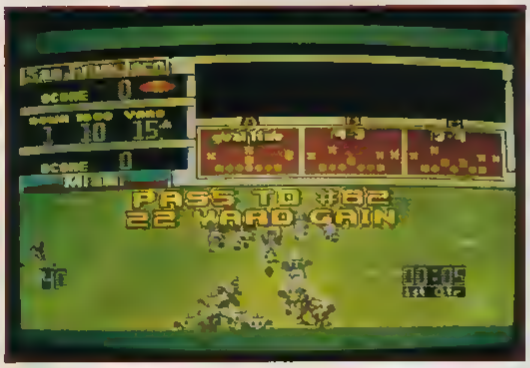
3

Le succès de **Jonh Madden Football** (la meilleure simulation de football US jamais réalisée en jeu vidéo) ne pouvait rester sans suite ! Surtout que la concurrence se fait de plus en plus pressante (**Joe Montana Football** et bientôt **Joe Montana Football 2**). Cette nouvelle version de Jonh Madden ne présente pas de grands changements, seulement quelques petits détails qui améliorent considérablement la qualité de jeu. Niveau graphique, seuls les joueurs sont mieux dessinés, sinon le fameux scroll est conservé. Par contre, le mode « **Replay** » fait son apparition. Ce module fonctionne comme un magnétoscope, et permet de revoir la dernière action jouée. Et pour conclure, signalons que le jeu contre l'ordinateur s'est considérablement amélioré, puisque la machine analyse votre façon de jouer et s'y adapte ! Fini les « Fake Punt » qui réussissaient à tous les coups ! Sortie prévue pour décembre sur Megadrive.

1 2-3 Robocod
4-5-6 John Madden Football II
7-8-9 F22 Interceptor

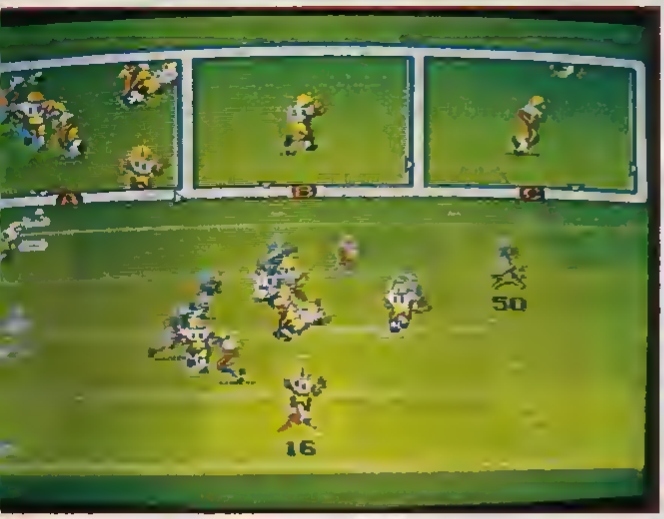
Toutes les infos su

OIT LA VIE EN ROSE



4

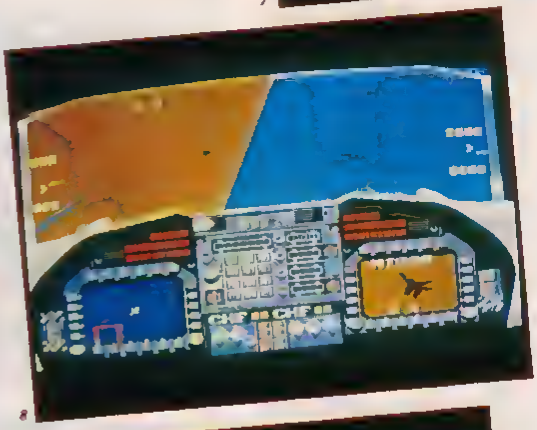
5



6

La simulation de vol constitue encore le talon d'Achille de nos consoles chéries. Croyez bieo que ça nous ennuie de le reconnaître mais les rares programmes disponibles à ce jour brillent avaot tout par leur médiocrité. Ce o'est malheureusemeot pas **F22 Interceptor** qui risque de changer la situation. Ambiance « **Top Gun** » au programme avec de classiques missions de chasse plutôt orieotées arcade. 16 bits ou pas, les ballets aériens se déroulent dans des décors méchamment stylisés, franchement médiocres pour uoe machioe pareille. Enfin, si le coeur vous en dit quand même, ça sort incessamment sous peu.

7



8

9

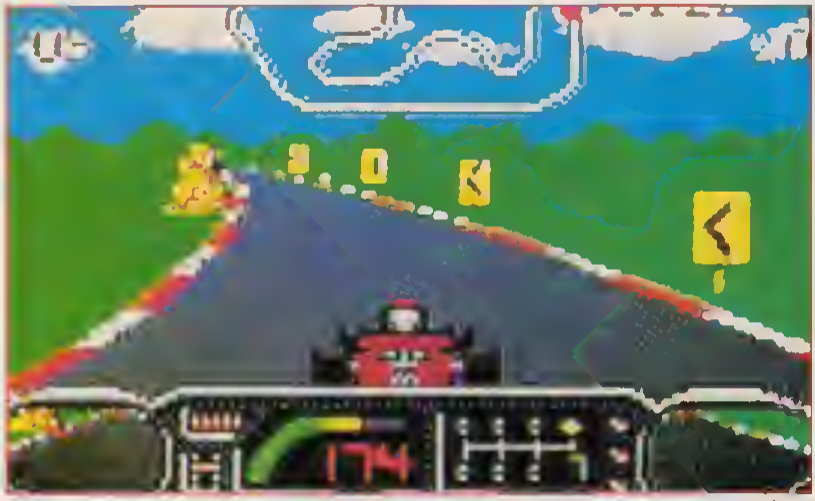
r 3615 Player One

ATARI CONTINUE SUR LYNX

Voici un petit bout de temps que l'on ne vous avait pas parlé de la Lynx, mais l'actualité sur cette console ne s'est pas complètement arrêtée ! D'ailleurs, Atari annonce une importante fournée de titres d'ici Noël. Les premiers de cette longue série sont déjà en magasin. Parmi ceux-ci, nous trouvons l'excellent Warbirds, une simulation de combat aérien, assez impressionnante puisqu'elle utilise le « zoom hard » de la Lynx. C'est probablement la meilleure simulation de ce type disponible sur console. Les passionnés de vieux coucous vont adorer, puisque Warbirds nous projette directement dans le passé, durant la première guerre mondiale. Malheureusement, l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur de la réussite technique, et l'on s'ennuie rapidement à détruire toujours les même avions, en employant invariablement les même techniques de combat.

Aussi dans le rayon simulation, Checkered Flag s'adonne à la course automobile, genre Indy CART américaine (équivalent de la Formule 1 aux USA). Comme on pouvait s'y attendre sur Lynx, les animations sont assez délirantes, mais les graphismes ne sont pas assez réalistes pour vraiment nous mettre dans l'ambiance (les bas-côtés sont plutôt... déserts) ! A noter, pour la bande sonore, l'une des digit' vocales les plus incroyables que l'on ait jamais entendues sur console.

Et pour finir, Turbo Sub, un shoot'em up étrange. La moitié des levels se fait dans le ciel, au-dessus de la mer, et l'autre sous l'eau ! Les animations sont somptueuses, les graphismes sont un peu spéciaux et le tout manque fortement d'intérêt. Il est donc clair que la Lynx est une machine vraiment très puissante, mais qui souffre sérieusement de ne pas avoir les éditeurs de jeu habituels (Capcom, Taito, Hudson, Akklaim, HAL, Konami .. bref les meilleurs !) à la place des productions internes d'Atari.



1. Checkered flag

2

3 Turbo sub

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One* .. Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

ATTENTION NOUVELLE NOTATION

Devant l'important courrier que nous avons reçu, concernant la valeur réelle des notes que nous attribuons dans les jeux, nous revoyons entièrement notre échelle de valeur. Depuis le premier numéro de *Player One*, dans la droite ligne des journaux concurrents, une surnotation très importante nous amenait à placer un jeu très moyen aux alentours de 70 % (ce qui, nous le reconnaissons, est une aberration). Donc, comme nous sommes toujours prêts à faire le maximum pour vous satisfaire, voici le résultat de vos revendications : dès ce numéro, l'échelle des pourcentages sera respectée. Ainsi, les jeux les plus nuls verront leurs notes s'étager entre 0 et 45 %. Les jeux très moyens seront compris entre 46 et 69 %. Un bon jeu peut espérer taper dans les 70-89 %. Quant aux jeux mythiques, aux rois du pixel (Les Super Mario, Zelda et autres Mickey...), leur domaine réservé s'étend de 90 à 99 % (100 % représente un hypothétique jeu, parfait à tous les niveaux et qui exploite la machine au maximum, ce qui ne peut exister dans la réalité).

40.27.09.09... ALLO MAITRE SEGA

Pour tous les Sega-maniaques notez bien le nouveau numéro de téléphone de la Hot Line Sega. Désormais, il vous faudra composer le : 40.27.09.09. En appelant à ce numéro vous pourrez dialoguer avec de vrais pros qui connaissent tout sur les jeux Sega.
Heures d'ouverture : du Lundi au Vendredi (sauf Mercredi) de 10H30 à 19H.
Le Mercredi de 9H à 19H et le Samedi de 9H30 à 18H

COCONUT

LES HITS, LES NOUVEAUTES DISPONIBLES ET MOINS CHERS

MONTPELLIER Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni das 34000 Montpellier

GRENOBLE Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE Tel (1) 45 00 69 66
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE Tel 91 33 66 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix !
Appelle vite le 16.(1) 43 38.79.65

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur	SEGA MASTER SYSTEM II
990 F	1190 F	1290 F	490 F

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Alien Storm	399	1941 SGX	449	Castlevania 2	269
NHL Hockey	490	F1 Circus 91	390	Double dragon	195
Outrun	445	Final match tennis	340	Dragon's lair	269
Phantasy star III	599	Final soldier	340	Duck tales	269
Road Rash	490	Hit the ice	390	Gremlins 2	269
Sonic	389	PC kid 2	340	Megaman	269
Stormlord	499	Skweek	390	Navy seals	269
Street of rage	395	Super long nose goblin	390	Nemesis 2	269
Toe jam and earl	449	World jockey	390	Super mario land	195
Wrestle War	445	Quintupleur	190	The Simpsons	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DES SUPERS PRIX au 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3D construction kit	325	3D construction kit	395	Aventures extraordinaires	349
Croisière pour un cadavre	285	Battle isle	295	Eye of the beholder	295
Final fight	245	Croisière pour un cadavre	285	F117 A Nighthawk	395
Gods	245	Dr. Fetrus	285	Gunship 2000	395
Magic pockets	249	Eye of the beholder	285	Leisure suit Larry 5 VGA	395
Railroad tycoon	295	Gods	245	MIG 29 super fulcrum	379
Secret of monkey island VF	285	Magic pockets	249	Planète aventure	345
Terminator 2	239	Secret of monkey island VF	285	Secret of monkey island VF	295
The Simpsons	239	Silent service I	325	The immortal	249
Vroom	235	Thunderhawk	295	Wing commander 2 AT VGA	395

AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990 F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 12 H 30 ET DE 13 H 30 A 19 H

UNIQUEMENT EN FRANCE METRO

Nom : (en majuscules)
Adresse
Code Postal
Ville
Tel
Votre machine :
NOVEMBRE 91

BON A DECOUPER ET A ADRESSER A
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

TITRES	PRIX
Frais de port cheque	+ 20 F
contre remboursement Console (forfait de 100 F)	+ 30 F

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

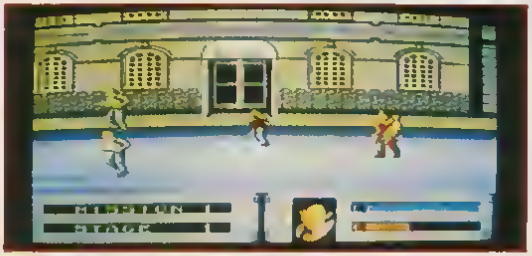
Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

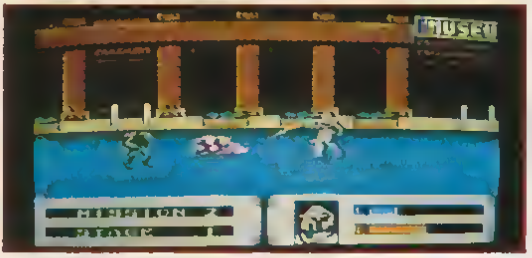
Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

MAMY FAIT DE LA RESISTANCE

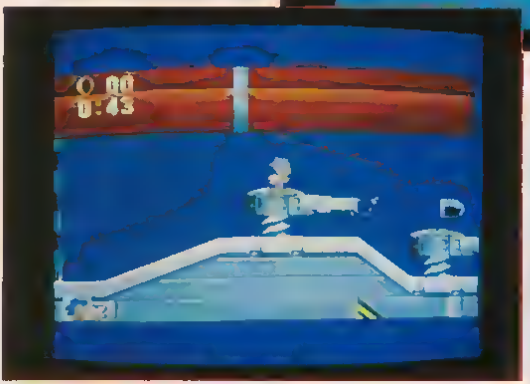
Pour terminer sa carrière en beauté, la **Master System** continue de recevoir les adaptations des titres forts de la **Megadrive**. Outre **Sonic** (voir actu.), c'est au tour de **Shadow Dancer** de s'installer sur la **Sega 8 bits**. Si vous observez la photo, vous aurez la bonne surprise de découvrir que cette version est complètement fidèle à la borne d'arcade d'origine, ce qui n'était pas le cas sur Megadrive. Par contre, le loup blanc n'apparaît plus que virtuellement ! Il n'est plus présent aux côtés de **Shinobi**, mais disponible sous la forme d'un pouvoir... Dommage. Malgré tout, le jeu est excellent, fidèle et très jouable. Possesseurs de Master System, vous allez vous régaler ! Autre grand hit qui descend sous la barre du 8 bits : **Alien Storm**. Là aussi, il s'agit d'un jeu tiré d'une borne d'arcade, adapté récemment sur Megadrive et qui finit sur Master S. Ces deux titres seront disponibles d'ici Noël et testés dans les prochains *Player One*.





SONIC SUR MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

C'était à prévoir : Après s'être installé confortablement sur la **Megadrive**, le petit hérisson bleu débarque sur la **Master System** et sur **Game Gear**. Ces deux versions sont en tout point remarquables. L'animation, en particulier, a été soignée. Les graphismes sont vraiment fidèles à l'esprit de la version 16 bits et la jouabilité dépasse de très loin tout ce qui s'est fait sur ces deux machines. Quelques petits changements interviennent. Pour des raisons évidentes de capacité plus limitée sur 8 bits, le fameux « bonus stage » n'est pas présent. Dans la version **Master System**, **Sonic** meurt s'il se fait toucher par des ennemis, même s'il lui reste des anneaux. On note aussi la présence d'un plan général du monde de Sonic avant d'entrer dans un stage. La version **Master System** devrait toucher terre dès le mois prochain, et il faudra patienter un peu plus longtemps pour la **Game Gear**.



Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

LA BETE RATISSE LARGE

Shadow of the Beast, tout dingue de jeu video connaît. On peut même dire que chaque possesseur d'Amiga a un jour ou l'autre frôlé la syncope en voyant ce soft à la réalisation sublime. Segafans, affûtez vos paddles : ce soft mythique prépare son arrivée en fanfare sur Master et Mégadrive.

Vous incarnez un être grotesque, recueilli enfant puis métamorphosé en bête de combat par une bande de sorciers de Maletoth. L'âge aidant, l'ex-bomme vient de se rebeller contre ses anciens maîtres. Ce scénario héroïc fantasy est prétexte à une séance de bagarre mâtinée d'un peu d'arcade-aventure dans des décors sublimes. Car, il faut l'avouer, c'est surtout l'exceptionnelle qualité de sa réalisation qui a fait le succès de ce soft.

Quand on pense que le jeu original a été conçu spécialement pour une machine 16 bits, il y avait de quoi prendre peur pour la conversion sur Master System. Les programmeurs de Tecmagic qui, après Pacmania et Populous, se spécialisent décidément dans les missions impossibles, ont heureusement fait un boulot de titan. 13 niveaux de parallaxe (non, vous ne rêvez pas, elle peut le faire), plus de 100 monstres et des gardiens gigantesques pour chacun des 6 levels, le générique est digne d'une super-production. A quoi ils les nourrissent leurs Masters ? En tout cas, vivement décembre que ça sorte ! Si la prouesse technique est moins impressionnante sur Mégadrive, on ne peut qu'être admiratif devant la beauté de cette cartouche. Décors éblouissants, ennemis ultra-variés, scrollings sur plusieurs plans et bruitages excellents, la conversion réalisée par Electronic Arts brille par sa qualité. La bête n'a décidément pas fini de rugir de plaisir.

SHINING IN THE DARKNESS

Toujours plus beaux, toujours plus riches, les jeux de rôle d'exception semblent s'être donné rendez-vous sur Mégadrive. Après Phantasy Star III, voici venir Shining in the Darkness. Scénario bétoo à base d'héroïc fantasy, équipe d'aventuriers intrépides, monstres horribles et quête plus longue que les piles Duracel, tous les ingrédients du genre sont présents. Avec en plus des graphismes à réveiller un mort, tant pour les tableaux fixes que pour les scènes animées. Reposez-vous vite en prévision des nuits blanches qui vous attendent.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

MEGA CD / PC ENGINE : LA GUERRE DES CD

Tout est bon pour tenter d'ébranler la gigantesque forteresse de Nintendo ! Passage au 16 bits, consoles portables couleur, NEC et Sega misent sur les hautes technologies pour affronter le leader mondial. Leur dernière invention : le CD-ROM ! Les jeux ne sont plus sur cartouche, mais sur Compact Disc. Mega-CD d'un côté, PC Engine Duo de l'autre, la guerre est déclarée. Chez Nintendo, confortés dans leur position de leader sur tous les marchés de la planète, ils laissent les outsiders essuyer les plâtres en attendant de sortir des solutions éprouvées et fiables... Ce ne serait pas un peu immoral, monsieur Nintendo ?

La version définitive du Mega CD de Sega

MEGA CD

Voici plusieurs mois que le Mega-CD, le CD-ROM de la Megadrive, soulève de nombreuses interrogations. A deux mois de son lancement sur le marché japonais, on commence à en savoir davantage. Plutôt que de pomper des bribes d'informations dans les magazines nippons (comme l'ont fait la plupart de nos concurrents), nous avons préféré attendre les caractéristiques officielles de Sega France... Les voici !

Le Mega-CD intègre un processeur MC 68000 cadencé à 12.5 Mhz. Ce processeur est le même que celui de la Megadrive, mais en plus rapide. La mémoire tampon, élément important du CD-ROM où se chargent les informations en provenance du disque, s'élève à 6 Mbits (732 Ko). C'est beaucoup mieux que ce qu'il se faisait avant. Autre possibilité importante de ce Mega-CD, c'est la présence d'un zoom « hard » et d'une rotation « hard » (disponible en standard sur la Super Famicom) grâce à un co-processeur spécial. Le Mega-CD est aussi équipé d'une petite mémoire de 64 k pour la sauvegarde (back up memory) de parties ou de scores.

Pour conclure, signalons que le son est géré par un processeur équivalent à celui de Rad Mobile (la borne d'arcade), de 8 voies stéréo et d'une source PCM, mais qu'il peut, aussi, lire les CD audios classiques. Le Mega-CD sortira en décembre au Japon, début 1992 aux USA et courant 1992 en France. Le prix devrait tourner aux alentours de 2 500 frs.

PC ENGINE DUO

Les premiers exemplaires viennent tout juste d'arriver chez Sodipeng, le principal distributeur français de la NEC. Nous disposons, donc, de peu d'informations. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il s'agit d'une PC Engine Coregrafx II (palette de couleurs plus importante) couplée à un Super CD-ROM (plus de mémoire que le précédent) avec le System Card 3.0 intégré. Rayon extension, on trouve des sorties audios pour chaîne stéréo, des accus intégrés et une sortie pour un moniteur à cristaux liquides pour la transformer en... portable !?! Elle sera bientôt disponible chez Sodipeng, au prix de 3 790 frs (+ 1 jeu).

Retrouvez les tests de ces machines quand elles seront disponibles sur notre territoire. ■

CD (Cyril Drevet dit Crevette) !!!

Un look très soigné pour la PC Engine Duo

Et enfin...les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade

NOUVEAU
ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE
DIGGER
MB
DIGGER
MB
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

LA GX 4000 RESPIRE ENCORE

Tout le monde n'a pas lâché la GX. Les frenchies de Loriciel continuent même à sortir de nouvelles cartouches. Premier du lot, **Pinnball Magic** ne s'imposera pas par son originalité débordante puisqu'il s'agit d'une adaptation de flipper sur écran pixellisé. On retrouve tout ce qui fait le charme de cet éternel pilier de bar, y compris le tilt. Dommage que les tableaux ne soient pas toujours passionnants, m'enfin on ne va pas cracher sur une bonne partie de flip de temps en temps.

Bien plus intéressant, **Panza Kick Boxing** s'impose sans problème comme l'une des meilleures cartouches de la console d'**Amstrad**. Cette simulation de full contact ne se contente pas de se distinguer par ses superbes graphismes : le jeu, riche et jouable, o'est pas en reste oon plus. Du tout bon mais apprêtez-vous à prendre de sacrées raclées avant de mettre au tapis **Panza** himself. Un régal pour les amateurs de **Stonba**... et pour les autres aussi d'ailleurs. Et pour achever ce dernier tour de table sur la **GX 4 000** voici **Copter 271**, qui s'annonce comme l'unique sboot'em up disponible sur cette machine. Maintes fois annoncé, puis déprogrammé par **Loriciel**, le dernier éditeur à soutenir la console d'**Amstrad**, le jeu a fioi par toucher les rayons des magasins. Mais à quel prix ! Le jeu propose de piloter un hélicoptère dans un décor exotique. Jusque-là, rien de dramatique. Sauf que le scroll du décor se déroule par saccades, les commandes sont d'une lourdeur excessive, les balles sont de minuscules petits points noirs (taille : 1 pixel !) et celles de vos adversaires soot identiques aux vôtres... La liste n'est pas finie. Avec **Copter 271**, **Loriciel** avait l'ambition d'exploiter à fond toutes les capacités techniques de la **GX 4 000**, mission accomplie ?

WORLD CLASS LEADER BOARD (MASTER)

Les simulations de golf se suivent et ne se ressemblent (presque) pas. Oeuvre des rosbeefs d'US Gold, World Class Leader Board semble bien parti pour s'imposer comme la meilleure du genre sur Master. Avec ses 4 parcours calqués sur des greens existants, ses 15 clubs et son maniement réaliste à souhait, les atouts ne lui manquent pas pour faire délirer les amateurs d'un des sports préférés de Crevette. Surtout que, comme toujours dans le cas des productions anglaises sur Master, la réalisation est irréprochable et on peut jouer à quatre. Ça swingue sec de l'autre côté de la Manche.

Toutes les infos su

BUBBLE BOBBLE SUR MASTER SYSTEM

Encore un jeu qui peut se vanter de passer d'une console à l'autre. Cette fois ce sont les possesseurs de **Master System** qui vont être servis. Ils vont même être bien servis, puisque cette version s'annonce très réussie. **Bubble**, enfermé dans de petits labyrinthes verticaux, ne peut se servir que de bulles de savon pour emprisonner toutes les petites bestioles qui viennent lui pourrir la vie. C'est pas le jeu du siècle, mais c'est très sympa. Il sera disponible et testé dans *Player* d'ici Noël.

WHATS NEWS SUR MEGADRIVE ?

Deux petits titres sympas vont débarquer le mois prochain from **Sega**, sur **Megadrive**. Le premier des deux n'est autre que **Mercs**, un jeu de tir assez connu chez les amateurs des jeux de café. Sur un scrolling multidirectionnel, vous dirigez un gros boeuf du genre **Rambo**, et vous tirez sur tous les flots de soldats qui se pressent à votre rencontre. Ce n'est pas encore ce jeu qui va favoriser la réflexion, mais il faut admettre qu'il est assez bien réalisé, avec de gros sprites et des engins diaboliques ainsi que des astuces classe, du style de la jeep que vous trouvez sur votre chemin et que vous pouvez conduire pour écraser les adversaires comme de malheureuses fourmis... Charmant ! **Decapattack**, l'autre jeu, n'a carrément rien à voir, puisqu'il s'agit d'un jeu de plate-forme complètement burlesque, pas forcément agréable à jouer, mais qui a le mérite d'être très original. Le héros de cette petite aventure ressemble à un zombie complètement démantibulé, qui peut jeter sa tête, donner des coups de dentier... Bref, c'est assez délirant. Ces deux nouveautés seront testées dans le prochain numéro de *Player One*.

1

2

1-2 Décapattack
3 Mercs

3

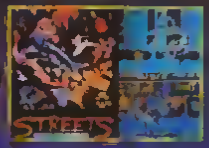
Les meilleurs jeux sur consoles et micros

MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !

GameGear
+ 1 jeu 990Frs

GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F

Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F



Streets of rage
399 F

Shinning in the darkness 449 F

EA Hockey
480 F

Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

Amiga / Gameboy	1 [illegible] F	F-1 Race	245 F
MoonWalker	350 F	Nemesis II	275 F
[illegible]	350 F	Dragon's Lair	275 F
Hasem Saga	299 F	Castlevania II	275 F
Land of sword	299 F	Chase	249 F
R-Type	329 F	Liste sur demande	

Liste sur demande		+ Magician Lord	2[illegible] F
		Running fight	1[illegible] F
		Alpha mission II	1[illegible] F
+ 1 jeu	7[illegible] F	Sengoku	1[illegible] F
Liste sur demande		Ghost Pilot	1[illegible] F

Utopia
ST - Amiga - [illegible] F

[illegible]
PC - Amiga - ST
[illegible]

Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 5 novembre

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP ventes !
C'est :
PC - Amiga - ST

Croisière pour un cadavre
ST - AMIGA - [illegible] Frs

A PARTIR DE DECEMBRE
3615
COMPUSTORE

Des NEWS chaque semaine !

COMPUSTORE Games

C'est le top !

UN ÉVÉNEMENT DANS LE MONDE DU JEU VIDÉO

COMPUSTORE INNOVE POUR VOUS

SAMEDI 9 NOVEMBRE DE 14h À 17h

LES NEWS DE **JOYSTICK** AVEC

DAVID ROQUIGNY !

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN DIRECT LIVE !

...ET BIEN D'AUTRES SURPRISES LES SEMAINES SUIVANTES EN EXCLUSIVITÉ CHEZ

COMPUSTORE !

LA SÉLECTION **COMPUSTORE**

METTRE L'ACCENT EN ÉVIDENCE LES JEUX VIDÉO AUSSI BIEN SUR MICRO CONSOLES ET ARCADE NOUS A PERMIS DE SÉLECTIONNER POUR VOUS LES MEILLEURS JEUX :
ROLE, ACTION, AVENTURE, WARGAMES, SIMULATIONS, SOUS-MARINS, RÉSERVONS LES TOPS !
TOUS LES JEUX DE CETTE SÉLECTION SONT MARQUÉS D'UN SCEAU DE QUALITÉ

APPELEZ-NOUS POUR TOUTE INFORMATION, CONSEIL OU POUR COMMANDER LE JEU INTRouvable QUE VOUS CHERCHIEZ DEPUIS DES LONGTEMPS !

Metro et RER JAVEL

Du lundi au samedi
De 10h à 19h30
43,rue de la convention
75015 Paris
Tel : (16 1) 45 78 67 30
Fax:(16 1) 40 59 40 03

PROFITEZ DE NOS PRIX D'OUVERTURE TOUT LE MOIS DE NOVEMBRE !
APPELEZ AU (16 - 1) 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console 50F)	+ 20 F
Disk 3 1/2 ☐ 5 1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ CCP ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration /
Banque

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal .... Ville .....

Je joue sur
SEGA ☐ MegaDrive ☐ MasterSystem ☐ GameGear
NEC ☐ CoreGrafx ☐ SuperGrafx ☐ TurboGrafx ☐ CD-ROM
SNK ☐ NeoGeo
Nintendo ☐ NES ☐ GameBoy
Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp ☐ CPC

PO 11

SUPER FAMICOM

Si le rythme de l'arrivée des jeux a vraiment fortement ralenti, la Super Famicom continue à se vendre à un nombre d'exemplaires à faire rêver tous ses concurrents. Cette machine affichant pourtant, depuis quelques mois, une certaine faiblesse, elle sort : jeux Mario ou sur Final Fight des débuts successifs, des cartouches finalement un peu décevantes. Nintendo n'aurait-il les gros, la manière de pouvoir donner le rythme. Ce qui nous est enfin le Super Famicom se dotter d'une nouvelle bataille de gros jeux. Après Joe and Mac (Caveman Ninja) pour les Français et Super Ghouls'n Ghosts, [illegible] Castelvania IV, la nouvelle aventure de l'ancêtre héréditaire de Dracula et Dungeon Master, un des mieux du jeu de rôle. Tout ça explique, à dernier [illegible] initialement développé sur [illegible] par les Anglais, [illegible] tout pour faire [illegible] surtout quand on connaît l'engouement des Nippons pour ce type de produit.

Pas une foule de sorties donc, mais une qualité vraiment impressionnante, ce qui est finalement le plus important, surtout qu'à l'horizon fin 1991-début 1992 se profilent des adaptations de Thunder Force III, l'un des grands classiques de la Mégadrive et le Super Adventure Island, une excellente aventure de Hudson qui [illegible] les [illegible] pour rencontrer le même succès que sur NES. La [illegible] de Nintendo n'a [illegible] pas fini de faire parler d'elle.

PC ENGINE

La tendance récente au Japon du Super CD Rom se poursuit : c'est à dire que les sons dont on vous parle dans certaines rubriques exploitent les temps [illegible] de la bête. Finalement, ce ne sera plus [illegible] que le cartouche permettant de prendre à jour nos vieux lecteur [illegible].

Mais [illegible] n'est pas [illegible]. J'ai envie de vous parler de jeux de rôle puisque c'est certainement ce type de jeu qui montre le mieux les potentialités d'un tel support. Les derniers développements sont réellement hallucinants. Pour [illegible], c'est toujours en cours et [illegible] donc [illegible] mais [illegible] que pour le plaisir [illegible] une photo de Ever East of Eden II Maru. [illegible] réussie. Il s'agit de quatre personnes la bataille de 24 [illegible] travaillent dessus.

Heureusement, [illegible] Super CD [illegible] de la bonne vieille action [illegible] mec, [illegible] les yeux. R-Type Complete CD qui [illegible] le pays [illegible] jouer de superbes [illegible] sorties. Vraiment [illegible] pas de sortie ? Toujours dans le bon sens des familles [illegible] Star Control [illegible] pas [illegible] Space Fantasy Zone est un Space Harrier aux

日本製

N JAPAN

graphismes rigolos. Pas inoubliable à première vue mais ça a le mérite de sortir avant la fin du mois. Ce qui n'est pas le cas du deuxième volet de **Ranma 1/2**, de **Shibibin Man III**, très beau, et d'un nouveau foot aux graphismes très rigolos qui sont encore en cours de programmation.

Si, comme la majorité des Nintendo français, vous n'avez pas encore investi dans un CD, ne pleurez pas : **Dragon Sabber**, la fabuleuse suite de **Dragon Spirit**, arrivera fin décembre pour vous consoler. Vous allez vous avec **Raiden** un shoot en up qui ne peut plus classique (mais pas forcément mauvais pour autant) ou encore deux petits jeux déjà commercialisés au Japon : **Magical Chase** qui mêlerait les préoccupations d'un voisinage de **World Circuit** très long, il proche le **F1 Circus**.

MEGADRIVE

Jouant sur des jeux populaires sur **PC Engine**, les gens de rôle débarquent en force sur **Megadrive**. Certes, la cadence n'est pas nouvelle (penser aux **Phantasy Star**) mais il faut bien reconnaître que jamais autant de softs de ce genre n'ont été développés simultanément sur cette console. Si la majorité des titres se destinent au **Mega CD** (avec encore, au risque de me répéter, une réalisation à pleurer), **Ballade pour une ville** (décane les superbes dessins de **Hudo Stock** étant les seuls à apporter réellement quelque chose de nouveau), on trouve également des choses bien alléchantes sur cartouche. Malheureusement, une fois encore, les textes en nippon pas rien du dur obligent à attendre une hypothétique importation officielle.

Pas besoin d'un bon level en japonais, par contre, pour apprécier le très prometteur **Rolling Thunder 2** qui nous montrait ses dents à Las Vegas. Ça ressemble beaucoup à **Shinobi**, c'est beau et c'est dingue à la fin du mois. On ne peut pas en dire autant de **Grool**, également prévu pour fin novembre, dont les graphismes sont vraiment très pauvres, sortant comparés à ceux du jeu de café original. Décevant encore comme sur le superbe **Duck Tales** aussi que **Golden Axe II** qui a comme de plus en plus cassé et **Undead Line**, un superbe shoot'em up médiéval initialement prévu pour octobre. N'oublions pas non plus un duel au sommet entre **F1 Circus MD** et son clone **F1 Grand Prix**. Ça va être dur de se sauver !

GAME GEAR

Seules quelques sorties majeures sur la portable couleur. Excellent pour nous prolonger un bonheur **Galaga 91**, la version nouvelle de cet ancêtre du shoot'em up et **Axe Battle**, de la famille de **Golden Axe**. Golden Axe ? Mais non, on se calme. Il faut cette fois-ci dire jeu de rôle avec évidemment des textes en japonais. Tout bel !■

Iggy

1 2-3 Super Adventure Island (Super Famicom / Super Nes)
4 5 Thunder Force III (Super Famicom / Super Nes)
6 Castelvania IV (Super Famicom / Super Nes)
7-8 Far East of Eden II Maru (Super CD Rom)
9 Star Control (Super CD Rom)
10 11 Dragon Sabber (PC Engine)
12 . Subibiman III (Super CD Rom)
13 R Type complete CD (Super CD Rom)
14 Magical Chase (PC Engine)
15 Duck Tales (Megadrive)
16-17 Hudo Stock (Mega CD)
16-19 Rolling Thunder II (Megadrive)

EN VITRINE

Ça bouge dans Made in Japan ! Pour répondre encore plus précisément à votre attente, Made in Japan se scinde en deux parties. La première (réalisée par Iggy) vous tiendra au courant des futures sorties japonaises (comme dans l'ancienne version de cette rubrique). La deuxième (orchestrée par Crevette) vous proposera des minitests des derniers jeux sortis dans les échoppes nippones. Chez Player, le lecteur est roi !

SUPER TENNIS
Super Famicom

Alors que la NEC et la Game Boy comptaient les deux meilleures simulations de tennis, voici que la plus attirante des consoles rejoint ce trio de surdouées ! Le nom de cette merveille s'appelle **Super Tennis** et n'hésite pas à utiliser les atouts de la **SFX** pour une présentation à couper le souffle. Sur le terrain, Super Tennis se révèle être particulièrement réaliste. Trois modes sont à votre disposition : « simple », « double » et « tournament ». L'option « simple » permet de jouer contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur en 1, 3 ou 5 sets. En double, toutes les configurations sont envisageables. Le mode « tournament » permet de concourir à l'ATP sur tous les terrains du monde. Du sol en aiguille on se retrouve rapidement sur un terrain qui fait plusieurs écrans de large. La jouabilité est excellente, bien que le nombre de boutons (six) soit un peu troublant au début. Surtout que chaque bouton correspond à un type de coup bien précis (lob, passing shot, lift, ace etc...). Tout dans ce jeu respire la classe. Les sons, les graphismes, on se croirait vraiment en train de matcher une retransmission de Roland Garros. Vivement l'année prochaine, que la Super NES débarque en France.

MADE IN

日本製

2-3-4 Magical boy
5-6-7 Saint Sword
8-9-10 Super Tennis

SAINT SWORD

Voici le dernier beat-them up sorti au Japon sur la Megadrive. Produit par Taito, il reprend un peu le style de jeu et l'univers de Rastan Saga II. Le joueur adopte le rôle d'un preux chevalier qui s'attaque à des armées entières de morts-vivants, de zombies, de êtres semi-préhistoriques, semi-mythologiques. Leur mission se défendre, et pour tout cela les esprit d'hermite **fantasy**. Des options de pouvoir permettent de se transformer en centaure, en homme-oiseau et même en sirène. Les six levels sont à vite terminés par un monstre de fin. Les graphismes sont inégaux. L'animation est très bonne, mais le côté hasbro sans fin lasse un peu. C'est tout de même un bon petit soft fan de dalles crêtées pour la France.

MAGICAL BOY

Mélange d'Alex Kidd et de Psycho Fox, Magical Boy est un petit jeu de plate-forme assez sympa. Les graphismes acidulés, simples mais efficaces, sont particulièrement agréables. La jouabilité est, de plus, excellente. Ce qui plaît le plus, ce sont les petits détails qui enrichissent le jeu. Par exemple, la petite option qui propose un petit animal d'accompagnement : le terme d'animal est vite dit, puisqu'il s'agit d'une petite boule de poème qui vous suit partout. Et, bien contente de vous suivre partout, elle peut aussi « manger » certains ennemis ! Pratique ! Surtout que les fils ennemis ressemblent tous à des bestiaux de bande dessinée. Sneff, Lafont. Malheureusement, aucune date officielle de sortie n'est prévue pour la France. ■

Allez, on stand à tous...

(Suite)

N JAPAN

NOUVEAU

949F La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

SPECIALEEE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu Altered Beast
+1 manette de jeux
1290F

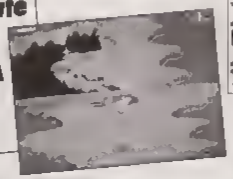
TOP 20 MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italie 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Strategie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Strategie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint Sword (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim Moto)	395F
Starmard (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Varmithan (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynaug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



TITRES A VENIR

Road Rash (Moto)	449F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Killing Game Show (Platef.)	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

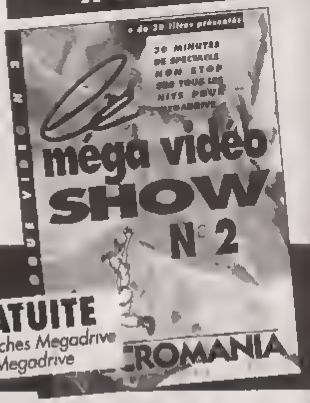
ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER



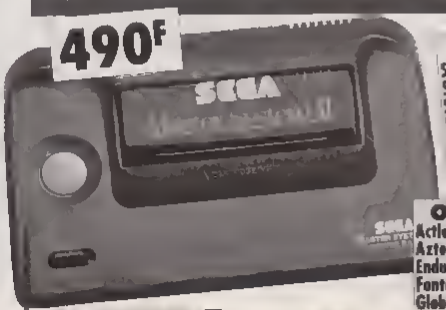
LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !
et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	690F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Manie	345F
Galvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sword	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psycho World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Games Sega	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italie 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H T V	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	295F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyberg Games	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F

Moonwalker *Incarnez Jackson*

Mickey Mouse *Un jeu de plateforme incomparable.*

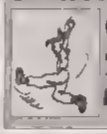
Prix valables pour mois d'Aujourd'hui. Dans la

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux d'enfer ...



93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07 NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métra et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métra George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Latus Turba Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

* Dans la limite des stocks disponibles

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

Prix Promotions : Non valables sauf erreur d'impression - Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

PM 18 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration / Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ❑ Cheque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*) _____

Entourez votre ordinateur de jeux ❑ Séga ❑ PC COMP ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

TOP GAMEGEAR

Out Run 295F

Rastan Saga 325F

G Loc 245F

Wonderboy 245F

Super monaco GP 215F

Frogger 245F

Pac Man 245F

Halley Wars

Mickey Mouse 245F

Shinobi 245F

Prix valables sauf erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Briques)	245F
Dragon Crystal (Reflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Reflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Moppy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Squeak	245F
Sokoban (Reflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Wonder pop	215F

Titres à venir

Ninja Golden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Shinbinye (Cartes)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Reflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

Fantasy Zone 295F

NOUVEAU

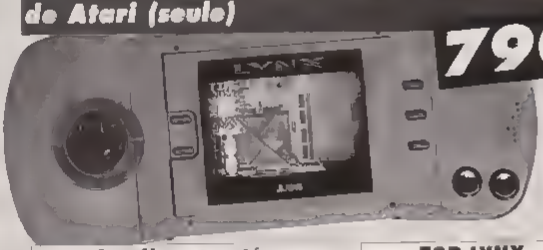
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Reflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Reflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur a plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Reflexion)	290F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus du 00 titres disponibles à partir de 299 F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debuggers	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroes Tonna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan V5 Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Platefarme)	275F
Soccermania (Faatball)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

Punisher 275F

Choplifter N°2 275F

Mickey Dang 275F

Rescue of Princess 275F

Dragon s Lair 275F

Nemesis 2 245F

Navy Seals 275F

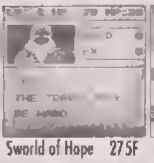
F1 Eace 195F

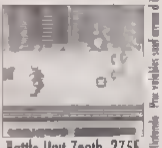
Cycle Grand prix 275F

Norstar Kon 275F

Contra/Dper C 275F

F1 Spirit 275F


Sworld of Hope 275F


Rattle Unit Zeoth 275F

Mickey Mouse N° 2 275F

Gremlins 2 275F

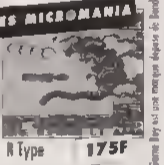
Teenage Mutant 225F

NBA All Star Chal 275F

Pacman 245F

Hunt for Red Oct 245F

Soccerboy 175F


R Type 175F

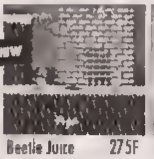
OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Teenage Mutent Turtles 2 275 F

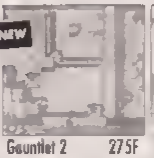
The Simpsons 275F

Popeye 2 275F

Noscar 275F


Beetle Juice 275F

Blades of Steel 275F


Gauntlet 2 275F

RC Pro Am 275F

Robocop 275F

WWF Superstars 275F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Prix variables sauf erreur d'impression

Game Boy est une marque déposée de Nintendo

LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST DISPONIBLE !!

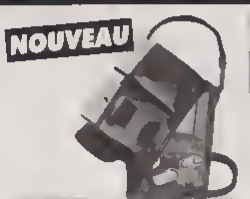
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.

UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

NOUVEAU

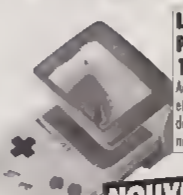


ETUI PLAT & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU

LIGHT PLATER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



NOUVEAU

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

TRUCS en VRAC

Salut à tous. Ce mois-ci je vous présente une rubrique Trucs en Vrac très éclectique. En effet les trucs de ce mois vont de la console GX 4000 à la Neo Geo en passant par les classiques Nec, Sega et Nintendo. Qui a dit qu'à Player One on ne parlait pas de toutes les consoles ?

Florent (de [illegible] vous êtes cerné) COLLANEGA [illegible] éclate sur sa GX 4000. Il vous livre en exclusivité ses premiers trucs. Savourez-les, vous en aurez pas tous les mois !

GX 4000
BURNIN' RUBBER
Essayez de vous qualifier, puis laissez le temps de 80 secondes du départ s'écouler avant de démarrer. Lorsque vous finirez, vous en verrez de toutes les couleurs.

GX 4000
SWITCHBLADE
Au début, au lieu de partir à droite, allez vers la gauche et continuez jusqu'à ce que vous tombiez dans un puits. Ramassez alors les quatre pierres précieuses et défoncez le mur de droite. Prenez l'arme et retournez d'où vous venez, vous aurez ainsi une arme pour le début du jeu. Ensuite, vers la droite, un coeur est caché dans la brique juste derrière la colonne.

A défaut d'être un bourreau des coeurs (enfin j'dis ça, mais j'en sais fichtre rien), Thibaut BETHUNE est un bourreau des jeux. La preuve, voila ses trucs sur la Core Grafx.

CORE GRAFX
CYBER COMBAT POLICE
Au premier niveau, n'avancez pas tout de suite et attendez les porteurs d'énergie afin de vous transformer en robot. Dans le combat contre le monstre de fin du 2ème niveau, placez-vous derrière lui et vous ne perdrez aucun point de vie. Quand le monstre de fin du 3eme niveau arrive, placez votre moto juste au-dessus du sol et tout à fait à gauche : vos missiles atteindront le monstre sans s'écraser sur le sol. Au 5ème niveau, n'allez pas directement au monstre (porte C2) mais continuez tout droit, vous aurez trois porteurs d'énergie avant de retourner voir le monstre.

Ce n'est pas un plan, ni même deux, qu'Arnaud DEPLAN nous a envoyés. Mais bien des trucs pour sa Core.

CORE GRAFX
AERO BLASTER
Pour aller au sixième tableau avec 9 crédits, il suffit de se mettre sur le "Sound Test", musique N°35. Appuyez en même temps 6 fois sur Select, 1 et 2 et encore 6 fois sur 1 et 2, enfin sur Run. Vous voilà au 6° niveau.

En voici un qui a eu peur que je fasse un mauvais jeu de mots sur son nom. Eh bien, n'empêche que Giga Necman Fan danse la gigue sur sa Core...

CORE GRAFX
SUPER VOLLEY BALL
Au moment de servir, appuyez sur le bouton 2 et laissez-le enfoncé. Maintenant, mettez la manette vers le haut et appuyez sur le bouton 1 deux fois, votre service sera imparable.

Lin VANG PHU n'est pas si fou que ça : il nous a envoyé ses trucs et ils sont publiés.

CORE GRAFX
SON SON II
Pendant la page de présentation, pour jouer avec des ennemis différents, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, 1 et 2. Pour avoir la lampe dès le début, faites : Haut, 2, Select et Run le tout en même temps. Enfin pour avoir la gourde dès le début, faites : Haut, 1, Select et Run le tout en même temps.

Alexandre AUBIER (de mo[illegible]é, je vivais heureux [illegible] a compris pas mal de choses à Ba[illegible] sur sa Game Boy et il a eu la gentillesse de nous faire part.

GAME BOY
BATMAN
Aux stages 3-1 et 3-[illegible] laissez A et B appuy[illegible] vous aurez le super tir.

TRUCS en VRAC

Heureusement que Yannick STEINHAUER n'a pas écrit ses trucs en steno, car je n'y aurais compris. Les voilà que voici.

GAME BOY
HYPER LODE RUNNER
Pour commencer à un niveau supérieur à 16, utilisez le code : QM-0388.

NES
ADVENTURE OF BAYOU BILLY
Pour tuer le boss de fin du niveau 1, mettez-vous dans le coin inférieur droit, attendez-le et donnez-lui des coups de poing sans vous arrêter : il finira par succomber.

NES
SUPER MARIO BROS
A la fin du monde 8-3, avant de monter l'escalier juste après la dernière tortue, vous verrez une barre horizontale blanche : tapez dessus, elle vous rapportera des pièces. Ensuite, lorsque vous verrez deux tortues sur deux rangées de pierre, il faut les tuer puis taper dans les deux rangées de pierre : une des pierres vous donnera un champignon (ou une fleur si vous êtes déjà grand).

Yannick LALLIER a su allier son sens du jeu à son sens de la triche pour nous amener tous ses trucs et astuces. Pas si fou LALLIER.

NES
WORLD WRESTLING
Pour obtenir le "Sound Test", appuyez sur la diagonale Haut-Gauche, Select, A et B simultanément. D'autre part, pour tuer le "Blues King", il faut prendre Dr Guildo et le mettre en dehors du ring puis le frapper contre les poteaux.

TOUS LES TRUCS EN VRAC SUR 3615 CODE PLAYER ONE

Jean-Marc SAINCLAIR a dû être visité par le Saint-Esprit pour l'avoir aussi clair et trouver ses trucs. Devant une telle intervention divine, je ne peux que m'incliner et publier ses trucs.

NES
GHOSTS'N GOBLINS
Pour anéantir le Diable, prenez les bombes ou la hache et vous vous rendrez compte que 8 ou 10 coups suffisent là où il en fallait 16 à 20. (Notre camarade Josué, le roi de la Hot Line Nintendo, signale que c'est mieux d'utiliser la lance... Message reçu Joss, et merci à toi et ton équipe.).

Il a déjà le nom de l'écrivain mais en a-t'il la verve ? Je ne sais, mais toujours est-il que Sylvain ARAGON sait comment passer le terroriste dans le bureau du maire dans Robocop.

NES
ROBOCOP
Pour éliminer le terroriste sans égratigner le maire, il faut attendre que ce dernier clignote pour tirer sur l'autre gangster et l'abattre. Dès que vous avez tiré, accroupissez-vous pour éviter la balle du méchant. Au bout d'un moment ce lâche se ruera sur vous. Il faudra alors utiliser les poings pour l'éliminer définitivement, en effet une balle perdue pourrait atteindre le maire.

NES
RUSH'N ATTACK
Au niveau de la bombe nucléaire, lorsque vous êtes attaqué par des ennemis, tenez-vous à l'extrême gauche de l'écran et donnez sans arrêt des coups de couteaux. Une fois qu'ils ont été anéantis passez au bazooka.

TRUCS en VRAC

Pierre LEMARCHAL a joué les shé[illegible] conso[illegible] concote un pot pas si pourri de trucs

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
Pour obtenir le maximum d'argent, de vies et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code NPAN-RRXY

NES
WIZARDS AND WARRIORS
Pour obtenir la chute en vol plane dès le 2ème tableau, il faut trouver la potion rouge puis descendre en prenant à droite, là se trouve une potion bleue. Il faut boire cette potion et remonter très rapidement où se trouvait la potion rouge. Alors si vous continuez à sauter sur les rochers de droite, vous arriverez à mettre le pied dans une petite cavite dans laquelle vous trouverez un coffre contenant la plume. D'autre part, lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir (dans la 2eme salle avec de la lave), essayez de le garder pour combattre les monstres du château, leurs points de vie descendront deux fois plus vite. Enfin pour le combat final contre le sorcier, attendez en bas à gauche qu'il apparaisse pour lui tirer dessus. Faites attention car à chaque fois qu'il vous touche, il récupère un point de vie.

NES
PUNCH OUT
Lors du combat contre Glass Joe, au bout de la 41eme seconde votre adversaire recule et fait la moue. Frappez-le sur la tête ou dans le ventre quand il se replace, il vous suffira d'un coup pour le terrasser.

NES
BUBBLE BOBBLE
Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran « Bad End », faites ce qui suit pour voir la vraie fin. Dans la 99ème chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors gardée par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu de la partie haute de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100. Lors du face-à-face avec le mignon "Grumble Grommit", vous devez avant tout saisir la Potion de Tonnerre en haut de l'écran. Ensuite tournez-vous vers un des coins inférieurs de l'écran et lancez des bulles : elles-ci exploseront au contact du mur, libérant pour chacune d'elles un éclair qui ira frapper Grommit.

NES
KID ICARUS
Ce code vous transporte au dernier niveau, contre Medusa avec 9 999 999 points : AuW2e5XcdFooMtoooG.

Christophe PEYRONNET a lui une paire de trucs à nous signaler. Alors signalons signalons.

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Pour battre le gardien du 3ème palais, ainsi que les deux autres gardiens du même type (celui qui garde la croix magique et celui du 6ème palais). Après avoir tué son cheval, coincez-le sur le côté gauche de l'écran et sautez-lui sur la tête en tirant en bas jusqu'à ce qu'il meure.

Il aurait pu se garder de nous envoyer ses trucs, Mickael GARDE. Mais il nous les a bel et bien envoyés. Qu'il en soit remercié.

NES
TROJAN
Pour battre Achille, bourrez-le de coups sans vous arrêter et forcez-le à aller jusqu'au bout de l'écran, arrêtez-vous pendant une seconde le temps qu'il se relève. Profitez-en alors pour lui taper sur la tête en sautant puis recommencez l'opération.

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Voici les directions à prendre dans le dernier palais: gauche, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, gauche (jusqu'à 14 blocs alignés) cassez l'un des blocs et tombez dans le trou dissimulé en dessous, droite, droite, allez dans le trou sous le pont puis droite. Vous êtes finalement face à Gannon.

TRUCS en VRAC

Mehdi (moi tout) **GHADIMY** n'a que 4 ans 1/2 et joue déjà aux jeux vidéo. Je lui adresse toutes mes félicitations, surtout qu'en plus il a trouvé un truc sur sa NES

NES
PROBOTECTOR
Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez piquer une vie à votre partenaire en faisant A et Droite en même temps.

Non seulement **Steeve BUCHMANN** est un type qui a de la gueule, mais en plus il trouve des astuces

NES
BUBBLE BOBBLE
Une fois que vous avez capturé tous les ennemis dans les bulles, ne les tuez surtout pas. Tirez d'abord sur les tas de bulles et détruisez ensuite les ennemis. Chaque bulle se transformera en un objet bonus.

NES
ROBOCOP
Au 4ème niveau, quand vous arrivez à ED 209, il faut lui tirer dessus avec la mitraillette "Cobra" quand le bras clignote. Vous réduirez son niveau d'énergie lentement mais sûrement.

Julien RULIO (Iglesias ?) ne nous a pas chanté son truc (heureusement !) il nous l'a seulement écrit. C'est d'ailleurs la meilleure chose à faire pour voir son truc édité

NES
LIFE FORCE
Quand vous avez une option et que vous mourez, une petite boule traverse l'écran. Attrapez-la et vous récupérerez une option.

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

En voilà un qui va faire le bonheur de son libraire. Vu le nombre de lettres qu'il nous envoie. En effet, c'est la troisième fois que Yves **CAPET** a l'honneur d'entrer dans cette rubrique. Eh, Yves ! Si tu continues comme ça, je ne serai plus'cap' de trouver des jeux de mots

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Présentez le coeur de Dracula au passeur de la rivière morte, il vous emmènera dans un autre lieu dans lequel se trouve le diamant. De même, presentez en étant accroupi le cristal rouge à Deborah's Cliff et un tourbillon vous emmènera dans un autre lieu

NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Dans la ville de Daruma, montez sur le toit de la maison la plus haute puis sautez hors de l'écran, activez le pouvoir de fee et allez à droite ou a gauche, vous serez alors transporté dans une autre ville avec d'autres personnes et d'autres renseignements (vous pouvez faire cette opération dans d'autres lieux : labyrinthe, grotte, etc).

NES
SUPER MARIO BROS II
Dans le monde 4-3, il faut monter sur l'oeuf de Birdo pour pouvoir traverser la mer. Le champignon est juste à côté.

NES
MEGAMAN II
Voici les armes qu'il faut utiliser contre les autres chefs dans le stage du Dr Willy : contre le dragon, il faut utiliser le tir normal ; contre les blocs-pierres, l'arme à bulle et contre le géant, le tir boomerang.

TRUCS en VRAC

Malgré ce que l'on pourrait croire, **Yann ROUILLARD** ne s'est pas rouillé devant sa NES. Bien au contraire, c'est une tonne de trucs qu'il nous a envoyés

NES
CASTLEVANIA
Au niveau 1, sur la plate-forme où se trouve la dernière panthère, donnez un coup de fouet sur le bloc droit et un sac blanc en sortira. Plus loin dans les marais, lorsque vous arrivez à l'escalier qui remonte, ne le prenez pas tout de suite mais dirigez-vous vers la gauche sur la petite plate-forme et donnez un coup de fouet vers la gauche (vous détruirez un carré), remontez sur la plate-forme initiale et laissez-vous tomber directement sur celle d'en dessous, un trésor s'y trouvera. Au niveau 2, à l'endroit où il y a quatre plates-formes, dont deux occupées par des chevaliers, donnez un coup de fouet sur la petite plate-forme et vous aurez droit à un morceau de viande. Enfin au niveau 4, lorsque vous êtes au premier dragon, tuez-le et tirez dans le carré où il a pris naissance pour récupérer un morceau de viande, puis mettez-vous à l'emplacement du dragon suivant et donnez un coup de fouet vers la droite, cette fois vous aurez un gros coeur.

NES
ZELDA II: ADVENTURE OF LINK
Pour trouver le coup vers le bas, il faut aller dans la ville de Mido, lorsque vous serez devant l'église utilisez le sort « Jump », prenez de l'élan et sautez afin d'entrer dans l'église, vous y trouverez ce pouvoir. D'autre part, dans la ville de Darunia, après la maison de la vieille dame orange, il y a une maison juste derrière la grande porte, placez-vous devant celle de la maison et appuyez sur B, vous remarquerez alors quelqu'un derrière cette porte, prenez « Jump » et sautez sur la troisième maison à gauche, par les toits, vous pourrez alors entrer dans la maison susnommée par la cheminée, vous y trouverez le coup vers le haut.

NES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Voici le chemin à parcourir pour prendre les bombes dans les égouts du niveau 2 : Droite (bombe), Haut (bombe), bas, droite (bombe), Haut (bombe), Droite (bombe), Gauche, Haut, Droite (bombe), Gauche, Bas (bombe), Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche (bombe). Par ailleurs, dans la maison la plus haute et la plus à gauche du niveau 3, quand vous arrivez à l'endroit où il y a un trou d'un carreau, il ne faut pas sauter mais avancer tranquillement, vous passerez sans encombre

NES
METROID
Lorsque vous arrivez en haut à gauche de la région du mini-boss 2, en prenant la porte de gauche et en continuant dans le couloir, vous arriverez face à une porte devant laquelle un mur vous bloquera le passage. Il vous faudra alors quadriller le sol de bombes à partir de la porte, et entrer dans le trou qui se créera. Après avoir avancé pour vous retrouver de l'autre côté du mur, une bombe vous permettra de ressortir.

Samuel STEPHAN se fait surnommer Ming de France. Se prendrait-il pour un vase ? Que nenni, cela veut dire Master In Nintendo Games. C'est pas un p'tit joueur, c'est moi qui vous l'dis

NES
SUPER MARIO BROS
Au monde [illegible] montez sur le 4ème pot et mettez le paddle vers le bas [illegible] vous entrerez dans un souterrain plein de pièces. De même dans le [illegible] 2 descendez dans le premier pot avant les ascenseurs pour un souterrain plein de pièces

NES
SUPER MARIO BROS II
Au monde 2-3 avant d'affronter les [illegible] posez 2 pots sur la 1ère brique et la aucune boule magique ne vous touchera quand vous prendrez les pots

Il s'appelle **YOU-SENG** et nous envoie ses trucs qu'il a trouvés sur sa NES. Que puis-je lui dire. Bah, Seng-you very much !

NES
SUPER MARIO BROS II
Quand vous arrivez au monde 4-2, au lieu d'aller à droite, dirigez-vous sur la gauche. Vous allez trouver une baleine plus petite : attrapez la potion qui se trouve sous l'herbe (la plus à gauche) et laissez-la tomber à vos pieds. Une porte apparaîtra. Dedans, vous pourrez récolter un champignon de puissance.

TRUCS en VRAC

C'est une dame ou un monsieur. C'est pas grave, l'important c'est que ses trucs passent à Sophie Marcol (personnellement, je pencherais pour une gente damoiselle).

NES
DUCK TALES
Dans le monde de la Lune il faut d'abord prendre la clé pour atteindre la télécommande de Gizmo. Lorsque l'on a cette dernière, il suffit de ressortir en allant toujours à droite et de laisser faire Gizmo. Ce n'est pas tout : pour atteindre le trésor caché, il faut obligatoirement prendre appui sur les pieuvres, tout en les détruisant. De plus, pour passer les pics, il faut utiliser la cane. D'autre part, dans l'Amazonie, si on n'a pas assez d'argent (300 000 $) en arrivant devant la grosse statue on peut utiliser les sauvages en sautant dessus.

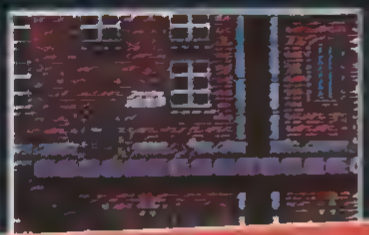
Maintenant qu'il voit son nom dans le fabuleux magazine qu'il tient entre les mains, c'est normal qu'il voie la vie en rose, ce cher Jean-Nicolas ROSE.

NES
GUMSHOE
Lorsque vous avez perdu toutes vos vies et que l'écran devient bleu, appuyez sur A + START et vous recommencerez au niveau où vous avez perdu, avec tous vos diamants.

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Ah ! Arnaud HEIMFERTE aime la Ferte-Gaucher, le *Player* et la rubrique Trucs en Vrac. La preuve

NES
CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST
Pour battre le Seigneur des Vampires, il faut d'abord rester à gauche de la grande coupole et, quand Dracula fait mine de vous attaquer, sélectionner les lauriers (vous serez invincible). Ensuite, frappez-le avec votre fouet sans essayer d'éviter ses attaques. Quand les lauriers auront cessé d'agir, reprenez-en et vous verrez rapidement la fin de Dracula.



Tiens, c'est étrange, c'est le deuxième ce mois-ci qui porte ce nom. Cette fois, c'est au tour d'Emmanuel ROSE d'être publié. Encore quatre ou cinq et je vais pouvoir faire un bouquet.

NES
ZELDA
Voici où sont les trois derniers niveaux de la deuxième quête de ce jeu : niveau 7, allez au niveau 8 de la première quête et montez un écran à gauche, il vous faudra alors brûler un arbre ; niveau 8, allez à la chute d'eau puis passez un écran à gauche, posez une bombe au-dessus de l'eau pour faire apparaître le niveau; niveau 9, allez dans l'angle supérieur gauche du monde en surface et posez une bombe.

Eh ! Renaud LAITHIENNE tiens-le bien ton *Player One*, tes trucs y sont publiés.

NES
METAL GEAR
Pour avoir le lance-roquette et la boussole, il suffit de se placer devant les salles où ils se trouvent et contacter Jennifer à la radio au 120.48. D'autre part, pour avoir la carte 7, il faut tuer les deux Arnolds. Enfin, pour avoir la carte 8, il faut tuer Coward Duck et libérer les trois otages, ensuite il faut bien sûr se diriger vers le building qui se trouve après le tank.

TRUCS en VRAC

Julie GEY et Nicolas TRENTE se sont mis à deux pour trouver leurs astuces Qu'importe le nombre du moment qu'il y a les trucs

NES
CASTLEVANIA
Au stage 5, après avoir passe les "Medusas" vous trouverez des dalles plus elevees que les autres juste après un chevalier (il ne faut surtout pas le tuer) Placez-vous sur une des deux dalles et un tresor apparaîtra d'une valeur de 10 000 points

Il y a plusieurs façons de devenir célèbre, on le peut en devenant politicien mais aussi en ayant son nom dans la rubrique Trucs en Vrac de ce magazine. Christian DOUMERGUE n'est pas politicien mais bien truqueur.

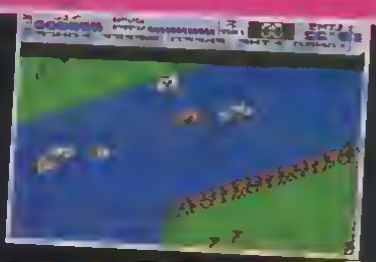
NES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Pour se débarrasser sans perdre de vies du deuxième mutaot, il faut sélectionner Raphaëlo ou Michelangelo. Ensuite, baissez-vous et tirez sans arrêt Le mutant vous évitera en sautant, retournez-vous alors du côté où il se trouve Vous finirez par le tuer

Je ne sais pas Frederic DUBORJAL ime le port-salut, en tout cas il aime ses jeux NES, voici ses trucs

NES
BIONIC COMMANDO
Pour que les portes a la fin de chaque niveau soient ouvertes, il faut d ahord passer dans les salles de communication qui les precèdent puis écouter le message alhé et intercepter le message ennemi (Wire Tapping) D autre part pour accéder au niveau 8 il faut avoir fini toutes les missions precédentes Il en est de meme pour le niveau 10 (pour e dernier, il faut en plus la radio orange qui se trouve au niveau 15)

NES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE
Au niveau 5 la caverne qui mene au technodrome est celle qui est la plus en bas a droitè

NES
COBRA TRIANGLE
Pour avoir toutes les armes à leur maximum, faites le niveau 1 autant de fois que vous le souhaitez t ramassez les pods Il suffit de perdre en laissant le temps s ecouler sans franchir la ligne d arrivee car le lup reapparait a chaque fois (ce qui ne vous fait en fait pas perdre de vies)



Si Cedric CORDIER fabrique des cordes Cela ne peut être que celles utilisees pour lier les membres des méchants qu'il rencontre dans les jeux de rôle auxquels il joue Cela ne l'a pas empêche de nous envoyer ses trucs

MASTER SYSTEM
ULTMA IV
Voici les codes des divers sanctuaires
Honesty AHM », ne pas prendre les coffres des villes et des châteaux
Compassion MU , ne pas tuer les chauves-souris, Gremlins, insectes, orcs pythons rats, araignees et gredins que vous rencontrez
Valor RA avez du courage pour tuer tous les monstres non cites pour la compassion
Justice BEH », prenez les coffres des monstres
Sacrifice AH , donnez de l or aux mendiants
Spirituality OM , rendze souvent visite au roi
Humility MUL soyez humble
Honor SUMM », ne frappez pas le premier

MASTER SYSTEM
LORD OF THE SWORD
Voici le chemin a suivre Harfoot, Amon Ulmo Forest Namo Forest, Cramhog, Lindon, Falas, Dwarle, Mt Mungoe Amon Elden Castle Balali Ravine, Mt Ozgul, Ithile, Lindon, Shagart Varlin Castle De plus lorsque Landow a perdu de la vie et que vous rentrez dans un village, allez plusieurs fois dans une maison ouverte pour en regagner D autre part, apres avoir tué la meduse, allez a Ithile voir un homme qui vous rendra toute votre énergie Ensuite allez à Lindon voir la femme que vous avez delivree, elle vous dira d'aller a Shagart par une nouvelle route Allez alors Dwarle ou ou trouverez un escalier qui mene a Shagart Enfin, voici comment vaincre les principaux monstres l Esprit des Arbres, approchez-vous de lui et frappez- le rapidement le Nécromancien, tirez sur son miroir le Pirate, allez droit dessus sans hesiter et frappez-le rapidement mais regulièreent , Baruga, il faut sauter une fois en l'air quand il s arrête pour que sa boule de feu vous passe au-dessus il immobilisera et vous pourrez le frapper . Ripper frappez- le rapidement avec une nouvelle epee , le marteau de pierre et la momie coincez-les dans un coin et frappez le Ninja, baissez-vous et frappez Paradain allez dans un coin et sautez en frappant quand il sera tres pres Méduse, restez où vous êtes et tirez-lui dessus en évitant ses projectiles

TRUCS en VRAC

Plan réalisé par Cédric MARTINET

SOS... PA... BAL... 36 15 CODE PLAYER ONE.

Jean-Claude MORLET (aïe !) a beaucoup joué à Wonder Boy III. Il nous livre d'office tous les trucs qu'il a pu dénicher.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY III

En possédant 99 stones vous aurez acces à des portes secrètes donnant sur des monstres. A savoir Momie, au début du jeu, deuxième porte a gauche sous le carré a casser pour les transformations . Zombie, prendre la tour au premier étage sur la plate-forme avant le saut , Pirate, prendre la tour et à gauche de la premiere porte Daymo, au début du jeu, troisième porte à gauche sous la tour , Vampire, a la sortie de la tour, montez sur le 2eme bloc et sous la fleche D'autre part, quand on peut casser les pavés, allez au Sphinx et plongez, il y a 8 coffres archi-pleins et une porte à chaque coffre.

TRUCS en VRAC

Il les a humés de loin les trucs de sa Master System, Benjamin HUMEAU, et c'est pour cela qu'il nous les livre sur un plateau

MASTER SYSTEM
GHOST HOUSE
Mettez-vous sur une cheminée et sur un meuble, au bout d'un moment des flèches arrivent. Sautez dessus jusqu'à la quinzième. A ce moment-là, tout l'écran se mettra à clignoter et vous serez invincible sauf par les Dracula.

Sylvain MILLET, c'est de la bonne graine. Il nous a envoyé ses trucs et c'est bien.

MASTER SYSTEM
PRO WRESTLING
Pour gagner plus facilement, mettez-vous dans le coin de votre adversaire pour l'empêcher de changer et massacrez-le.

Ce mois-ci, je ne sais pas pourquoi mais cela fait la deuxième fois que deux truqueurs portent le même nom. Cette fois c'est Julien LEFEVRE qui est l'homonyme de Loïc (et de Jean bien sûr). Le principal c'est qu'ils m'aient envoyé tous les deux leurs trucs.

MASTER SYSTEM
SHINOBI
Techniques pour avoir le chevalier masqué. En premier, lorsqu'il retombe sur ses jambes, comptez une seconde et tirez. Faites ceci deux fois. Ensuite il se transforme en tornade. Attendez qu'il s'approche de vous, il va alors reculer 1/4 de seconde, profitez-en pour lui donner un coup de pied. Faites-le aussi deux fois. En troisième, dès que l'écran apparaît, reculez, il va retomber et il faut alors lui tirer dessus. Deux coups comme ça et il est cuit. Malheureusement, il reste ses doubles, il faut tirer un coup sur chacun. Après, il pique un cent mètres, sautez-lui dessus et tirez-le par derrière. Faites-le deux fois avant qu'il ne s'écroule définitivement.

Aime-t-il les châteaux (comme Wolfen), Benjamin CATOIRE ? C'est une grande question à laquelle je ne saurais répondre. Toujours est-il que voici ses trucs.

MASTER SYSTEM
THE NINJA
Pour atteindre le treizième niveau directement à partir du dixième niveau, il faut posséder les cinq rouleaux verts. Au dixième niveau, tirez trois fois sur la troisième lampe en pierre et rendez-vous invisible trois fois. Après cela, la lampe se change en trappe qui vous mène au treizième niveau.

Gérald RODA "ador" truquer et il truque tellement bien qu'il nous a envoyé ses trouvailles.

MEGADRIVE
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL
Pour jouer sur la neige, mettez l'option new-playoff puis prenez le match Pittsburg contre Buffalo.

Bien, c'est le moment de vous faire part du désormais célèbre Truc du Père Wonder. Vous le voulez vraiment ? Le voilà :

TOUTES CONSOLES
SHOOT'EM UP
Ce truc est fantastique, il fonctionne sur tous les shoot'em up existants. C'est très simple, si vous voulez finir facilement un shoot'em up, suivez ce conseil: évitez les tirs de vos ennemis tout en leur tirant dessus.

MASTER SYSTEM
WONDER BOY
Bon, redevenons sérieux. Si vous arrivez à récupérer toutes les Dolls de ce jeu (vous savez, l'espèce de poupée qui double votre bonus de points à la fin de chaque tableau) vous aurez droit à un monde supplémentaire à la fin.

Louis CHAUVIN ne l'a pas été et a eu la gentillesse de nous envoyer ses trucs. Nous le remercions de tout coeur.

MEGADRIVE
ALTERED BEAST
Voici comment vaincre Neff : agenouillez-vous dans un coin de l'écran et tirez-lui dessus. Ce n'est pas compliqué et en plus, vous ne perdrez pas beaucoup de vies.

TRUCS en VRAC

Bon sang de bonsoir, Brice BOUSSOUAR nous a envoyé ses trucs et ils sont publiés. Vous ne pouvez pas imaginer la chance qu'il a.

MEGADRIVE
RAMBO III (non vérifié)
Au niveau 2 de ce jeu, il y a un moyen de sortir rapidement. Allez d'abord libérer les deux prisonniers de gauche puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Une fois ceci fait, larguez des bombes en ligne au pied du mur gauche de la cellule. Une partie du mur s'écroulera et vous pourrez vous échapper, gagnant ainsi beaucoup de temps, donc d'énergie.

MEGADRIVE
CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
Pour battre l'avant-dernier chef, il faut s'approcher de lui et lui sauter sur la tête quand il sourit. Au dernier niveau, pour battre la sorcière, il suffit d'attendre sur le bord de la plaque placée en bas à gauche, dès qu'elle lance ses boules de feu, il faut reculer un tout petit peu et aller la toucher à la tête. Répétez autant de fois qu'il le faudra pour voir le superbe générique de fin.

DES TRUCS... DES ASTUCES... 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

Il a été à la chasse au truc et Jean-Yves COLLET en a attrapé un certain nombre qu'il s'est empressé de nous communiquer. Eh ! bien, communiquons.

MEGADRIVE
STRIDER
Au premier niveau, vous allez vous battre contre un blond hypermusclé (genre Crevette). Donnez des coups d'épée en dessous de la table où il apparaît et vous gagnerez une vie. D'autre part pour avoir la panthère, il faut d'abord avoir les deux petits robots protecteurs.

Nicolas MARTIN porte le nom de notre cher directeur de la rédaction, alors je ne ferai aucun mauvais jeu de mot sur lui. Comment ça trouillard. Venez le dire ici !!!

MEGADRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Au niveau 1-3 descendez le plus bas possible, allez à droite et ne prenez pas le ressort jaune. Sautez par dessus les pics vers la droite, vous trouverez un endroit où il y a 50 pièces. Il est à noter que ces pièces vous permettront de dépasser les 200 pièces, ce qui vous octroiera 2 vies supplémentaires (en plus de la vie pour avoir eu 100 pièces).

Ok, maintenant c'est fini pour ce mois-ci. Rendez-vous dans un mois. Et bons trucs.

Rubrique réalisée par Crevette et Wonder Fra complètement truqués.

Pour nous écrire : Wonder Fra "Trucs en Vrac" PLAYER ONE 31 rue Ernest Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Voilà c'est tout pour cette fois. Rendez-vous... Comment ? Crevette a la rescousse ? Mince... J'ai failli l'oublier ! Où est l'aquarium, au fait ? Ah ! Le voilà.

CREVETTE A LA RESCOUSSE

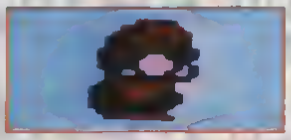
Salut les p'tits gars ! Je fais juste un passage rapide (avec ce mega-dossier Mario 3 et tous ces tests, je n'ai pas beaucoup de temps !), juste histoire de vous donner un petit truc sympa sur Megadrive (merci Maître Segs). Mais aussi pour présenter le plan des lecteurs, qui fait un retour remarqué ce mois-ci (toujours un abonnement d'un an à *Player One* à la clef).

MEGADRIVE
AFTER BURNER II
Pour obtenir le « Select Round », il suffit d'appuyer, lors de la page de présentation, sur les trois boutons A, B, C et sur « Start ».

LE PLAN DES LECTEURS :
Et c'est Cedric Martinet (non, pas la tête!) résidant à Martigues (je sens le soleil d'ici !) qui remporte haut la main son abonnement d'un an à *Player One*, pour son sublime plan d'YS sur Master System. Well done Cédric... Chao à tous.

Super Mario revient pour la troisième fois sur les écrans de la NES... Cette fois, plus personne ne pourra lui contester le titre de « meilleur jeu du monde » !

Si les consoles doivent leur succès à Nintendo (50 millions de NES vendues dans le monde, 2 millions en France), la firme japonaise doit tout à Mario. En un peu plus de dix



Mario fait « l'autruche!

ans, le petit plombier italien, made in Japan, est devenu la star des stars, la représentation même du jeu vidéo parfait ! C'est le fruit d'une stratégie à long terme menée de main de maître par le constructeur nippon. Un héros attachant, une qualité de jeu inimitable et un marketing béton... C'est comme cela que l'on devient le n°1 mondial !

PASSE SIMPLE

Tout commence à l'aube des années 80, un créateur de génie, maître Miyamoto, conçoit chez Niotendo (une entreprise vieille de plus de 100 ans) une borne d'arcade d'un genre nouveau : Donkey Kong. Le « jeu de plate-forme » était né. Le héros s'appelle Mario. Jeux électroniques, jeux de café, il est de plus en plus présent dans les titres de la marque, et c'est en 1983, pour lancer la console familiale Nintendo, que notre plombier vit sa première aventure de Super Mario Bros (entre-temps, l'on découvre son frère Luigi). Les graphismes sont primaires, mais les bases géniales du jeu sont déjà là... Le succès est au rendez-vous. Trois numéros plus tard, Super Mario est devenu le jeu vidéo le plus vendu au monde, et les choses ont bien changé.

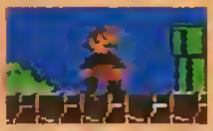
3 FOIS MIEUX

Adieu le concept de jeu de Super Mario Bros 2, qui n'avait pas fait que des heureux. On reprend les principes du premier épisode, et on en fait un jeu gigantesque. Gigantesque par la taille : 8 mondes de 9 levels chacun, soit 56 levels sans compter les châteaux ! C'est plus qu'il n'en faut pour vous rendre fou, la longévité est assurée. Gigantesque par la technique : grâce à l'apport de composants électroniques supplémentaires dans les cartouches, les graphismes se sont bien améliorés, les sons dépassent ce qui se fait de mieux actuellement sur 8 bits, et la jouabilité est encore meilleure que sur les précé-

Mario peut attraper les carapaces vides

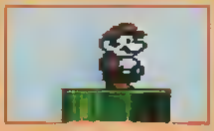
MARIO A TRAVERS LE TEMPS

Donkey Kong



Super Mario Bros

Super Mario Bros 2



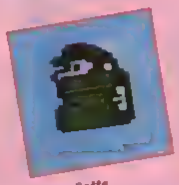
Super Mario Bros 3

LES OPTIONS DE SUPER MARIO 3

Mario Raton Laveur (Racoon Suit)

Mario Ourson (Tanooki Suit)

Mario Grenouille


Mario Botte

Mario Marteau

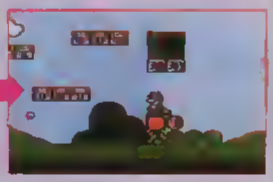
dents. Et gigantesque par sa richesse : chaque écran recèle des dizaines d'objets ou de salles cachés... Et comme le jeu compte plusieurs milliers d'écrans, il faudra plus d'un an pour en découvrir toutes les subtilités !

ments importants. Le plus visible au premier coup d'œil, c'est le dessin plus fin de Mario, qui est de plus en plus réaliste. Du même coup, le nombre de ses transformations a augmenté. Outre ses passages habituels de Mario à Super Mario (champigoon), puis à Mario Féroce (fleur), il peut désormais se transformer en Mario Raton Laveur (Racoon Suit) grâce à une feuille spéciale. Mais ce n'est pas tout, il peut aussi jouer le rôle de Mario Grenouille ou de Mario Ourson ! Chaque rôle apporte de nouvelles possibilités (voler, sautiller...) qui étendent le champ d'action de notre héros. Changement important aussi : une carte des mondes (worlds) devient le point central du jeu. Avant de commencer un level, vous partez de la carte du monde dans lequel vous êtes. Grâce à cette carte, vous pouvez naviguer presque librement et choisir, par exemple, un chemin différent pour atteindre les châteaux qui marquent la moitié ou la fin du monde. Si l'on ajoute à cela que les ennemis classiques de Super Mario sont épaulés par des dizaines et des dizaines de nouveaux monstres en tout genre, que la jouabilité est si bien dosée que chacun des 56 levels est un tout petit peu plus dur que le précédent, jusqu'aux derniers du monde 8 qui ne sont vraiment pas réservés aux petits joueurs, on obtient bien le jeu le plus fabuleux et le plus passionnant jamais produit sur terre... En attendant la version officielle de Super Mario 4 sur la Nintendo 16 bits !

Crevette,
le super marionnettiste !

Avec la Racoon Suit, Mario peut voler !

MARIO'S SWITCH



L'une des innombrables nouveautés de Mario 3, des petits « switch » secrets transforment les pièces en bloc, ou vice versa.

NOUVEAU NEZ !

Faire la description exhaustive des nouveautés qu'apporte SMB3 est pratiquement impossible tant la liste est longue ! On remarque, cependant, quelques change-

MIYAMOTO : Dr MARIO !

Derrière le succès de Mario se cache un homme peu connu hors du Japon: Shigeru Miyamoto ! C'est lui, le génie de Nintendo. Concepteur de jeux vidéo depuis 1977 (date de son entrée chez Nintendo), il dirige les équipes du Nintendo Research & Development à Kyoto. Imaginez son tableau de chasse : c'est lui qui a conçu et dessiné les séries des Donkey Kong, des Super Mario et des Zelda ! Il représente à lui tout seul plus de 200 millions de jeux vendus !!! Et il n'est pas près de s'arrêter, il affirme avoir cent nouvelles idées de jeux dans la tête ! Détail amusant, quand il dessine un Super Mario, il commence par les derniers levels et finit par les premiers ! Après sa dernière création, Sim City sur Super NES, il a déjà commencé à plancher pour l'avenir de Nintendo avec, notamment, des jeux Super NES sur CD-ROM (Super Mario 5 ?)... On lui souhaite une longue vie !

99%

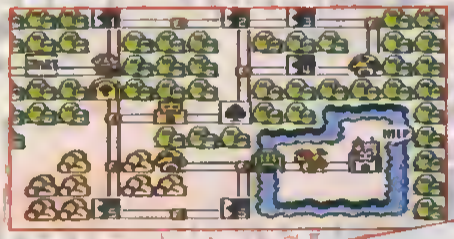
EN RESUME

SUPER MARIO BROS 3

- Console : NES
- Genre : LE jeu de plate-forme !
- Graphisme : 89 %
- Animation : 92 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 99 %

WORLD 1

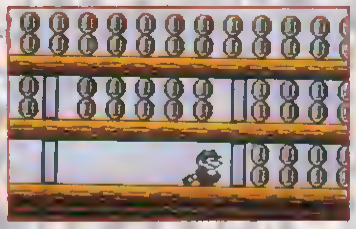
GRASS LAND



Le premier monde marque le début de la plus incroyable des aventures, que vous allez vivre en «direct-live». On commence tout doucement dans cet univers qui marie avec succès les éléments légeodaires de Mario avec quelques-unes des nouvelles possibilités qu'offre ce troisième épisode. On retrouve avec émotion les tuyaux, les plantes carnivores, les briques qui cachent des pièces... Et déjà, on savoure le vol libre qu'offre la "Racoon Suit" (la combinaison de raton-laveur pour Mario). Deux niveaux se distinguent (le 4ème et le 6ème) par leur scrolling horizontal, qui vous oblige à speeder un maximum pour ne pas se faire bloquer par le bord gauche de l'écran. C'est aussi dans ce monde que se trouvent les «clefs» des warp zones, mais à moins que quelqu'un ne vous les donne initialement, vous n'êtes pas prêt de les trouver (pour ne pas gâcher le jeu trop tôt, *Player One* les garde secrets quelques mois !). Pas question d'en savoir plus...

Chaque brique peut cacher une option!

Il faut prendre la feuille pour avoir la Racoon Suit



Une astuce permet d'obtenir un niveau plein de pièces.

La fin du level

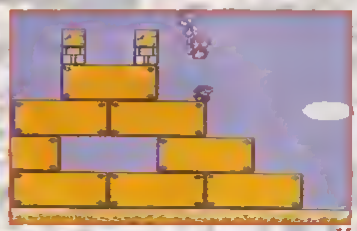
C'est ici que commence l'aventure!

WORLD 2

DESERT LAND

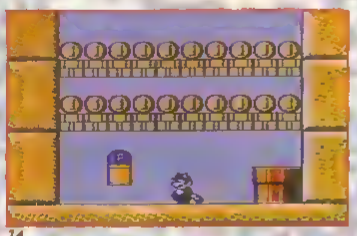
12

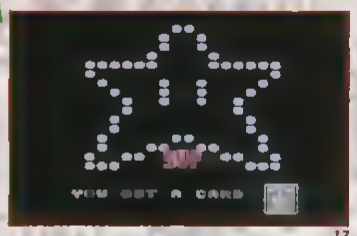
Les choses sérieuses commencent ! Fini la relative facilité du premier monde. Mario doit maintenant se méfier de la fausse impression de calme que dégage le sable chaud. Tout n'est qu'illusion : les paisibles blocs de pierre s'animent à son approche et bondissent tout autour de lui, le soleil enchanteur se transforme en redoutable chasseur de têtes, et de gros serpents enflammés lui courent après... C'est dur la vie de héros ! Ce monde se compose de 7 levels, plus deux châteaux (un de milieu et un de fin). Une partie du monde est cachée... Mais je ne vous en dis pas plus !


15

13

16

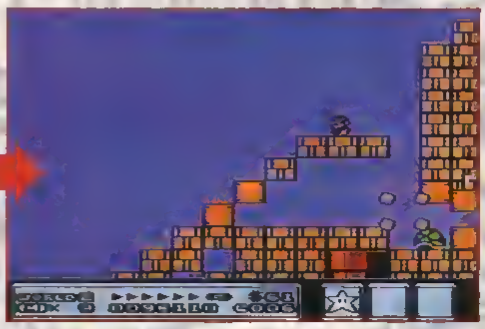

14



17

12- Le fameux haricot magique de Mario !
13- On se croirait au Koweit !
14- L'une des innombrables salles secrètes
15- Bonsoir le serpent !
16- Et une vie gratuite une !
17 Les cartes de fin de level offrent des vies si l'on en aligne 3

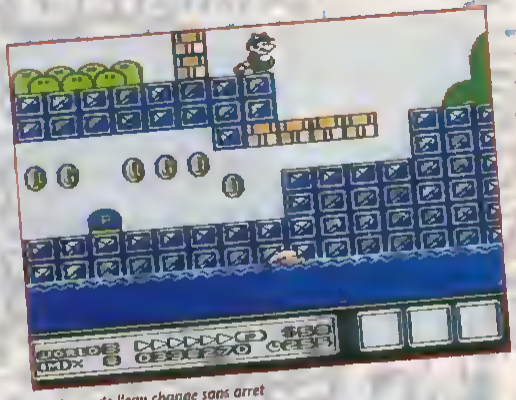
Quand le passage est bloqué


Il faut le dégager.

WORLD 3

SEA LAND

Pour se rafraîchir un peu de son séjour dans le désert, Mario plonge dans les profondeurs océaniques du monde 3. Comme tout plombier qui se respecte, ce n'est pas quelques gouttes d'eau qui vont l'effrayer (ndlr : ce que Crevette considère comme quelques gouttes d'eau représente, tout de même, deux levels complètement immergés, le 3-1 et le 3-5 !). Le monde de la mer s'étale sur neuf levels et comporte deux châteaux (en milieu et en fin de parcours). Les îles qui bordent ce monde, et qui ne sont accessibles que par bateau, cachent des maisons champignons pleines de cadeaux... Il vaut mieux ne pas les rater.



Le niveau de l'eau change sans arrêt

Il m'aura pas, ce gros poisson !

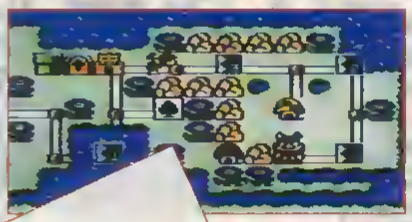
LE vrai jeu de plateforme !

Attention, bombe explosive

Le château de fin du monde 3

WORLD 4

GIANTS LAND



Lorsque l'on arrive pour la première fois dans le quatrième monde, la surprise est de taille ! Les tortues Koopa, les briques, les tuyaux... Tous les éléments familiers à Mario ont quadruplé de volume ! Notre héros se sent vraiment petit ! On note aussi l'apparition de chutes d'eau où on peut remonter le courant (inhabituel pour une cascade !). Ce monde compte 6 levels, plus trois châteaux (deux classiques et un de fin). Pour les mariophiles accomplis, je vous recommande la deuxième forteresse et son magnifique labyrinthe de tuyaux ! Les connaisseurs apprécieront... Avec Mario, on est pas prêt de se faire entuber !

Mario se sent petit...

Petit mais costaud

Une tortue géante!

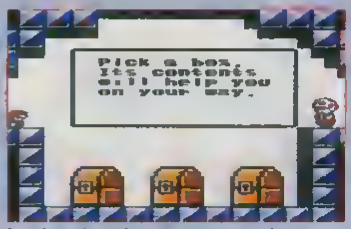
Ne pas toucher le super champignon.

LES BONUS DE MARIO 3

Ces trois types de bonus sont offerts quand on rentre dans certains endroits de la carte du monde.

Il faut reformer les couples de figures (reflexion)

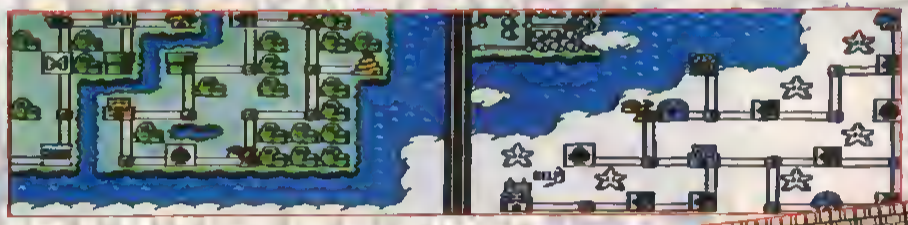
Il faut former une figure (réflexe)



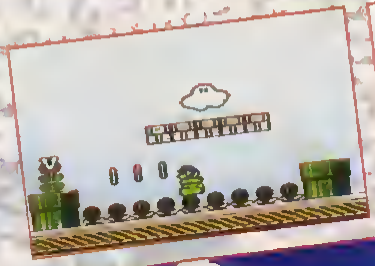
Dans les maisons champignons, on vous donne un coupon.

WORLD 5

SKY LAND

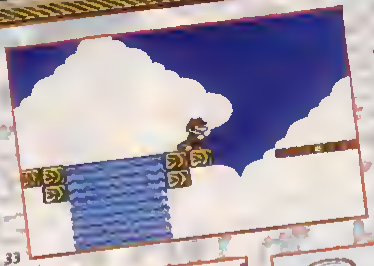


Mario s'envoie en l'air dans le monde 5. Neuf levels en suspension dans les nuages. Le moindre faux pas, et c'est la mort pour ootre plombier préféré. En vérité, ce monde est composé de deux parties. La première se passe au sol et compte trois levels plus un château. Et c'est après avoir terminé cette partie que vous allez monter dans les nuages. Avec ce monde, on se situe à peu près à mi-chemin du jeu, le niveau de difficulté commence à être gratiné. Surtout le level 5-4, composé uniquement de petites plates-formes et de tourniquets, qui se feront une joie de vous éjecter dans le vide. Je vous conseille donc de garder en stock une combinaison de Mario-raton-laveur (Racoon Suit) ou une P-Wing (option très rare, qui permet de voler à tout instant dans un tableau) car vous en aurez fortement besoin...



31

32



33

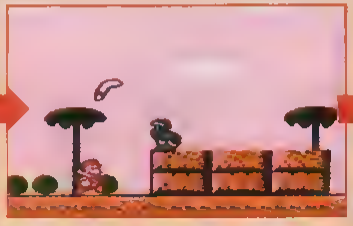
34

35

31- La chaussure de Mario écrase tout.
32 Et dire qu'il est possible de transformer tout cela en pièce !
33 L'un des levels les plus durs du jeu.
34- Mario monte au ciel
35 Ces pastilles ne supportent Mario qu'un temps !

CHALLENGING STAGES

Lorsque vous rencontrez ces animaux

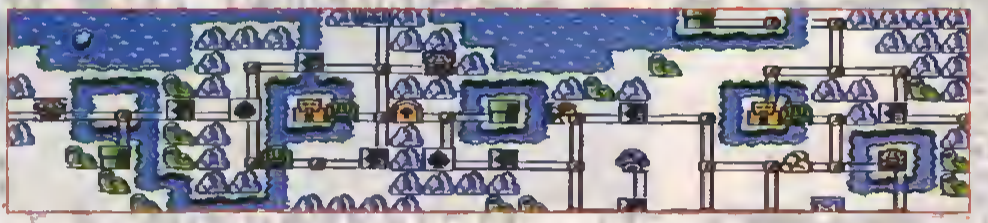


Vous rentrez dans le challenging stage..

Et si vous réussissez, vous gagnez un cadeau !

WORLD 6

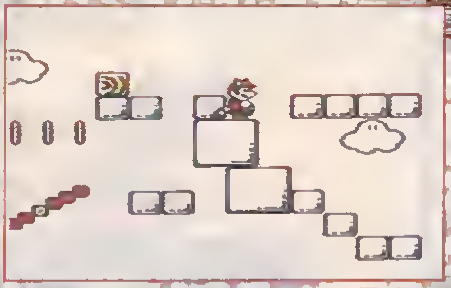
ICE LAND



37- Révélation : la glace, ça glisse!
38- Plates formes animées.
39- Il faut y aller avec des gants !
40- La légendaire manlabilité de Mario est bienvenue !

37

38



39

Mario aime la glisse, et il le prouve ! Neuf levels verglacés s'offrent à lui. Dans de telles conditions, ses courses et ses sauts deviennent périlleux car une fois qu'il est lancé, il faut se mettre debout sur le paddle pour l'arrêter ! Quand, en plus, le level commence à s'animer dans tous les sens, il faut des nerfs d'acier pour s'en sortir ! Et comme si ce n'était pas suffisant que les levels soient redoutables, il faut aussi réussir à traverser les quatre châteaux (record battu !) de ce monde diabolique. L'une des grandes nouveautés de cette nouvelle aventure de Mario est parfaitement illustrée ici : pour atteindre le level 6-7, vous avez le libre choix d'y arriver par le 6-5 ou par le 6-6. En complétant le 6-5, vous pourrez ainsi accéder à une maison champignoo très intéressante (elle transforme Mario en lanceur de marteaux), et donc je vous conseille d'y passer. Mais, comme moi, vous mettrez du temps pour comprendre comment on sort de ce #$*%! de tableau !

40

41

42

43

41- Un passage secret particulièrement vicieux.
42- Mario joue avec le feu
43- L'option Mario-ourson!

WORLD 7

PIPE LAND

Mario retrouve ses origines : la plomberie ! Des tuyaux partout, dans tous les coins. Que les levels soient en hauteur ou, comme d'habitude, à l'horizontale, Mario doit trouver son chemin dans des enchevêtrements de tuyaux ! Et il ne s'agit pas de se tromper et d'en prendre un mauvais, sinon il peut se retrouver à l'opposé complet de l'endroit où il doit aller. Croyez-moi, au bout des neuf levels de Pipe Land, on commence à vouer une véritable haine pour tout ce qui ressemble de près ou de loin à une tuyauterie ! Dans un autre domaine, le level 7-7 est l'un des plus obsédants de tout le jeu. La majeure partie du tableau est constituée d'un tapis de plantes mortelles. La seule solution est d'attraper les étoiles d'invincibilité qui sont soigneusement disséminées le long du parcours, et de courir à fond les manettes. La moindre hésitation ou perte de vitesse, et vous n'avez plus assez de temps pour trouver l'étoile suivante... Bonjours le stress !

Mario cherche un bon tuyau !

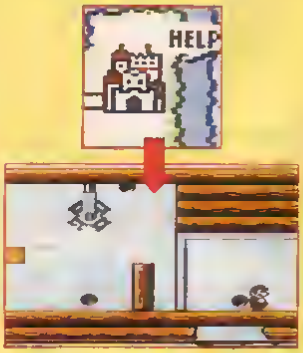
Mario nage en eau trouble.

Une mine de tuyaux?

LES CHATEAUX

Vous rencontrerez deux types de château dans Super Mario 3· Ceux de « milieu » (qui ne représentent qu'une étape, si vous les complétez, une fois qu'ils sont détruits, c'est définitif) Et les châteaux de fin (que l'on appelle « Airwing ») qui marquent la fin du monde Dans les deux cas, il faut tuer le monstre qui s'y cache pour détruire le château

CHATEAU ETAPE



CHATEAU DE FIN

WORLD 8

DARK LAND

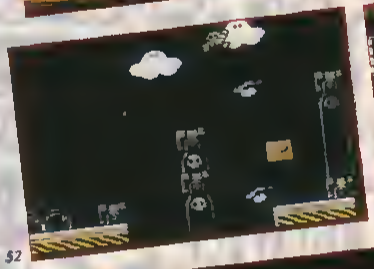
La dernière ligne droite ! Ce monde ne ressemble pas du tout aux autres : deux levels classiques, mais sept levels spéciaux et deux châteaux, ainsi qu'un repère final du big boss ! La difficulté atteint son paroxysme ! Des levels spéciaux sont animés de droite à gauche et le défilement est vraiment rapide (surtout qu'en plus, ça tire dans tous les coins !). Quand on les a terminés, on peut utiliser des « continue », ils ne réapparaissent pas (et c'est tant mieux, car c'est vraiment pas du gâteau pour en venir à bout). La bonne technique dans ce monde, c'est de faire une provision de Racoon Suit dans les trois levels spéciaux du milieu, pour ne pas perdre toutes ses vies dans les deux levels classiques (même en volant ce n'est pas aussi facile que cela, le mieux reste le P-Wing). Après cela, un bon château équipé de quelques portes secrètes, un level spécial avec scrolling, et on se retrouve dans le château du roi Koopa... Le plus dur est fait ! Quand le voyage est terminé, après le rituel du générique de fin, il suffit de revenir au monde 1 pour trouver un stock complet de P-Wing dans ses bagages... Histoire de découvrir tous les détails que l'on n'a pas vus en cours de route ? Allez, j'y retourne !

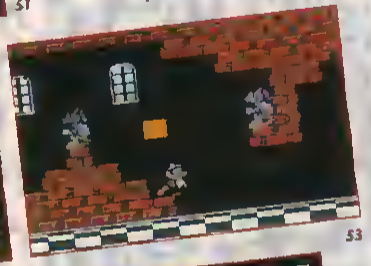
49

50

51

49 Mario fait de la lutte anti char !
50 I vous le dis Mario c est canon !
51- Pas le moment de se faire griller !
52 Ça tire dans tous les coins.
53 Le château final.
54- Le roi Koopa se cache derrière le point d'interrogation

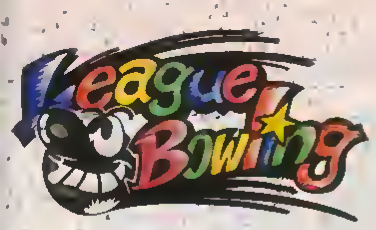

52


53

54

DOSSIER REALISE PAR CREVETTE

LA PERFECTION



SNK

BLUE'S JOURNEY

SENGOKU

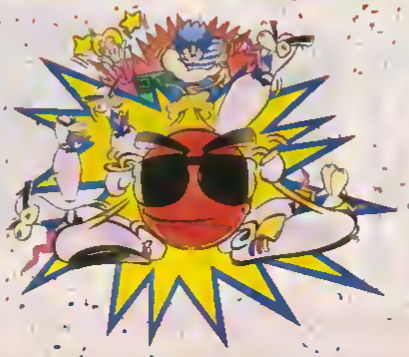
LEGEND OF SUCCESS JOE

LEAGUE BOWLING

BURNING FIGHT

GHOST PILOTS

KING OF THE MONSTERS



ALPHA MISSION II

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL. Tél 99.08.90.88

VOTRE EXIGENCE;
LA CONSOLE OFFICIELLE*
CONTACTEZ-LES :

171 BLD MAXIME
GORKI 94800 VILLEJUIF
METRO LOUIS ARAGON (terminus)
TEL : (1) 46 77 14 00

PIXISOFT
1 Rue de Metz
31000 TOULOUSE
☛61.23.48.02

HAZARDOUS AREA
6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
Tél : (1) 48.25.39.83

MICROPOLIS
29 rue Paillot de Montabert
10000 TROYES
☎ 25.73.28.49

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL GRAND VAR
83160 TOULON LA VALETTE
Tel : 94.75.18.20

VIDEO GAMES
NANCY 83.35.49.33
Galerie Saint Sébastien
METZ NOUVEAU
Centre Commercial St Jacques
Ouverture fin octobre 91
TOUS LES JEUX VIDEO

COMPUSTORE
43 rue de la convention
75015 PARIS
(1) 45-78-67-30

GAMES +
29 RUE DU DAGA
08000 CHARLEVILLE MEZIERES
Tel : 24-59-20-11

M.C.S Micro Computer Service
24 RUE DU DR LEMAIRE
59140 DUNKERQUE
☎ 28-63-00-10

ORDILAND
13 rue Hugwald
68100 MULHOUSE
☞89.66.37.67

ULTIMA Games
LILLE (20 42 09 09) - PARIS 11e (1-43.38 96 31) - PARIS 8e (1-42 94 97.14) - PARIS 16e - BORDEAUX (56 44 47 70) - DAX (58 74 18 63) - NANTES (40 69.15 92) - PERPIGNAN (68 34 24 40)- PAU (50 06 91.77) - TOURS (47.05.78 50) - MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49 RUE PARADIS
13006 MARSEILLE
Tel : 91.33.33.44

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR III
GENERATIONS OF DOOM

Mes amis, l'instant est grave. Il est des jeux qui transcendent le nom même qui les qualifie. Aussi ne dirons-nous pas que Phantasy Star III est un jeu, mais une épopée. J'y tiens.

Ils l'ont fait ! Ils ont osé ! Remarquez, je m'y attendais un peu. Après le très bon **Phantasy Star II**, voici l'incroyable, le sublime, le « c'est pas possible qu'il ait été programmé par des humains » troisième volet de ce qui représente incontestablement une série phare pour Sega. Moi qui croyais avoir connu le summum de la prise de tête...

UNE BELLE HISTOIRE

Tombé amoureux d'une belle inconnue, vous désirez l'épouser lorsque, ô malheur, on l'enlève sous votre nez aquilin. Emporté par votre impétuosité, vous décidez d'aller la libérer coûte que coûte, quitte à rallier une armée s'il le faut. Mais votre royal père ne voulant pas la guerre, vous fait enfermer le temps que vous redeveniez raisonnable. Lorsque tout à coup, une inconnue vous offre son aide...

PETITE PRECISION

Loin de moi l'idée de vous décrire pas à pas le déroulement de la saga qui vous attend. Tous les numéros de *Player One* n'y suffiraient pas. Je vais simplement vous décrire à grands traits ce qui vous attend. Et, croyez-moi, ce n'est pas rien. Ceci dit, revenons au jeu... pardon, à l'épopée. Eh oui, j'y tiens vraiment.

Seul dans un premier temps , vous allez rapidement découvrir des alliés et diriger jusqu'à cinq personnages en même temps. Mais pour mener à bien une mission, il ne suffit pas de composer une équipe, même puissante. Il est également nécessaire de posséder un certain nombre d'informations indispensables. Vous

1- Et c'est ainsi que tout a commencé

glanerez celles-ci au cours de vos visites dans différentes villes. Interrogez tous les citadins, n'oubliez personne. De même, procurez-vous tout ce dont vous avez besoin (armes, objets...) dans les différentes boutiques reconnaissables à leurs enseignes.

VOUS AVEZ DIT ORIGINAUX ?

Il n'y a pas de doute là-dessus, les monstres « made by Sega » sont vraiment d'une originalité indéniable. Ils sont souvent indescriptibles : je laisse aux photos le soin d'en parler à ma place. Mais ne vous laissez pas distraire par leur esthétique hétéroclite : tous veulent vous faire la peau. Alors vendez-la chair (très, très mauvais jeu de mots, j'avoue). Bref, quoique hostiles, ces mons-

2- Le choix est difficile
3- joli mariage, non ?
4- L'ensemble des planètes que vous aurez à visiter
5- Tous ces mondes ne constitueraient qu'un immense complexe spatial ?
6- Certains des nombreux monstres dont vous aurez à vous défaire
7- La belle équipe

2

3

4

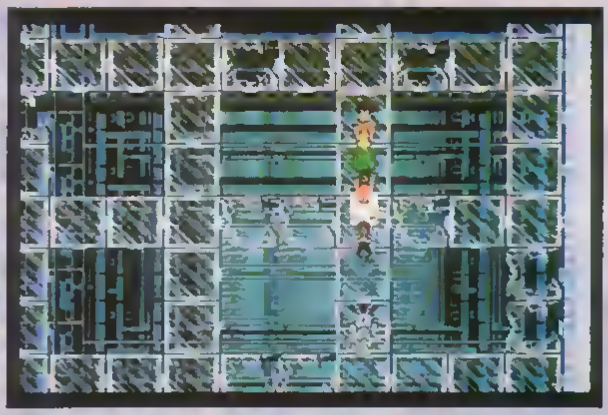
5

6

7

tres vous aident néanmoins puisque à leur mort, ils vous laissent un petit pécule. Servez-vous de l'argent ainsi collecté correctement. N'hésitez pas à effectuer une sauvegarde (ce qui est possible dans chaque auberge) avant un achat coûteux et douteux.

Vos pérégrinations vous amèneroot à visiter plusieurs labyrinthes. Et c'est là que je conseillerais à toutes les personnes un tant soit peu nerveuses de : 1) Ecouter trois fois de suite « Méditation subliminale » ou « le Zen à la portée de tous » du célèbre yogi Ki Faipachié. 2) Prolonger la garantie de leur téléviseur, les lancers de joypads sur l'écran étant préjudiciables au bon état de celui-ci. Tout ça pour vous dire

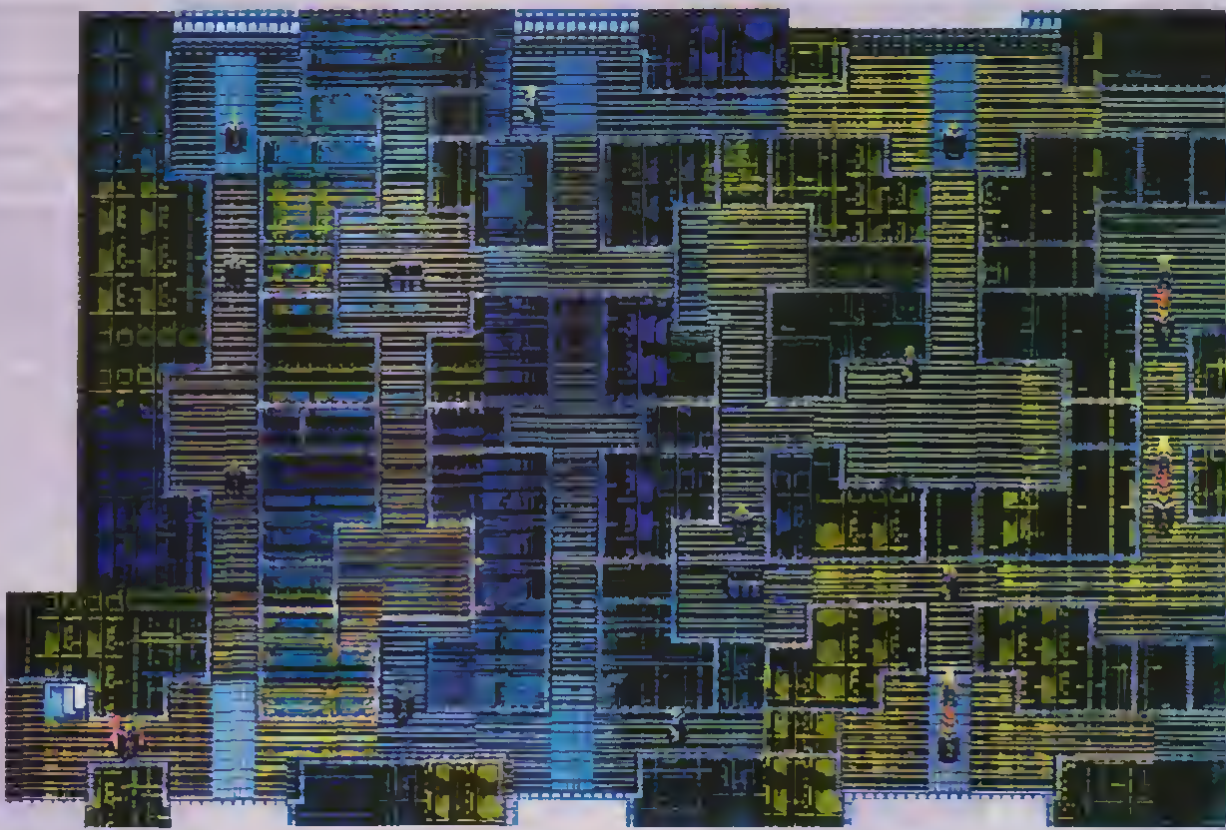


8

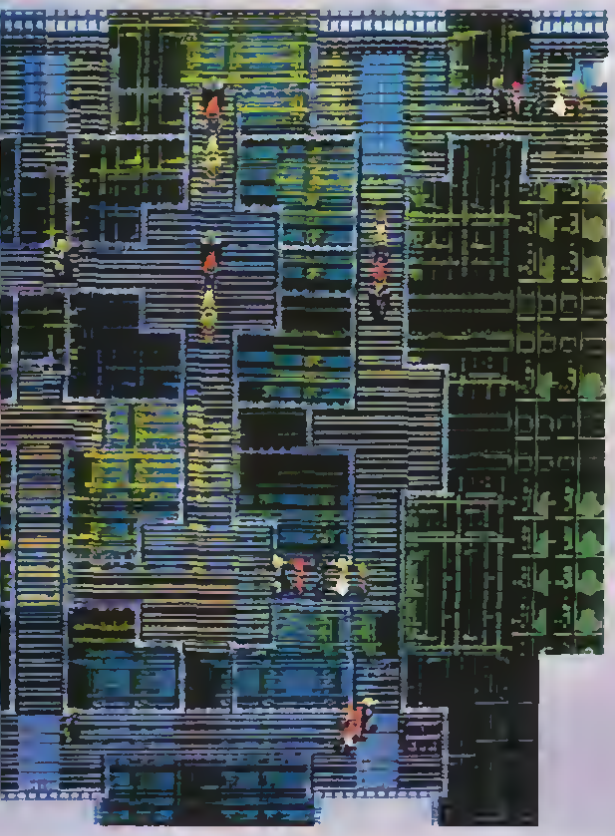
que les labyrinthes, c'est tout d'même pas d'la tarte. Mais vous remarquerez que dans notre grande bonté, nous vous proposons le plao du labyrinthe qui mène à la plaoète Aridia. Bon, c'est notre premier essai de ce genre, alors j'espère que c'est réussi.

POURQUOI CE JEU EST GRANDIOSE

C'est vrai ça, pourquoi ? Jusqu'à présent, les personoes qui connaissent Phantasy Star II ne voient sans doute pas de différences primordiales entre ces deux volets. Et pourtant... D'abord l'aire de jeu de **PS III** est incroyablement étendue. En effet, vous n'aurez pas moins de sept planètes à explorer (saos compter les satellites de certaines d'entre elles). Les planètes sont reliées eotre elles par des labyrinthes que vous devrez emprunter dans un premier temps mais que vous délaisserez plus tard lorsque, accompagné d'un Layan, vous pourrez vous servir des temples layans disséminés sur chaque planète. Ceux-ci vous téléporteront automatiquement. C'était un premier point. Le deuxième point, et



sans doute le plus dément, c'est que vous vivez des aventures de géoération en génératioo. Je m'explique : vous commencez votre première épopée avec le prince Rhys, vous la terminez puis... vous devez choisir entre deux femmes pour vous marier. Seloo le choix effectué, l'enfant sera différent et l'aventure qui l'attend aussi. Sachant que le jeu se déroule sur trois générations, cela nous fait sept aventures. Et il y a donc quatre fins différentes. The pied. Une dernière remarque : il y a un truc qui m'a vraiment, mais alors vraiment halluciné. De mon premier mariage j'ai vu naître un fils (normal) et de moo deuxième mariage... des jumeaux. Franchement, vous êtes pas vert ? C'est bien simple, moi, quand j'ai vu ça, j'étais tellemeot abasourdi que les programmeurs aient pensé à un truc pareil, qu'iostinctivemeot mon index gauche s'est porté à la hauteur de ma lèvre inférieure et il a commencé à l'agiter de façon significative. Bllbllbll. Je ne m'en suis d'ailleurs pas tout à fait remis.



TOUT VA POUR LE MIEUX ?

Oh, presque. PS III a tout de même quelques petits défauts, dont le plus important me semble être le déroulement des combats. Je regrette en effet que l'on ne voie plus les personnages de dos lorsqu'ils attaquent et le peu d'animation des monstres qui ripostent. Les combats y perdent en vigueur. En revanche, PS III a gagné en simplicité d'utilisatioo. Il n'y a plus les listes interminables de sorts auxquelles il fallait constamment se reporter mais seulement les pouvoirs principaux. Les icônes de sélection lors des combats sont également faciles à utiliser. Bref, pas besoin d'avoir 170 de QI pour s'y retrouver. Finalement, le verdict concernant ce jeu oe peut être que favorable. Que dis-je, très favorable, extrêmement favorable, exultatoire (barbarisme, mais approprié). C'est du tout boo, les kids, vous pouvez acheter.

Chris, qui va se retrouver en maison de santé quand PS IV va sortir sur CD

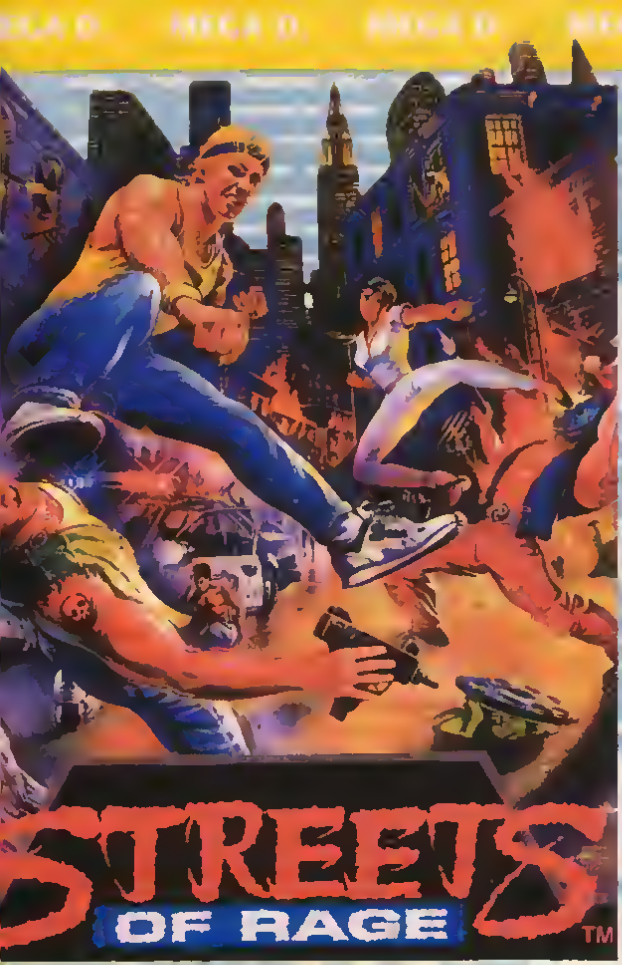
8. Rencontré sur ce labyrinthe, voilà
9. Lune ! L'homme au boomerang meurtrier. Mais apres vous devenez potes, alors

97%

EN RESUME

PHANTASY STAR III

- Console : MEGA D.
- Genre : Arcade-aventure
- Graphisme : 95 %
- Animation : 85 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 97 %
- Player Iun : 98 %



Alien Storm le mois dernier, Streets of Rage aujourd'hui et bientôt Golden Axe II. Sur Méga D., chaque mois réserve son lot d'émotions aux amateurs de bastons pixelisées. Iggy, au pied !

Sorti aux Etats-Unis quelques mois avant le lancement de la Super NES, cette cartouche se veut la réponse de Sega au **Final Fight** de la Superfamicom. Un peu comme si le grand de l'arcade disait au géant de la console : « Vous avez vu, moi aussi je peux le faire. ». Si les fabricants de consoles décident de s'affronter à coups de beat'em up, où va-t-on ?

UN MANDAT D'ARRET, POUR QUOI FAIRE ?

Ça commence en grande trombe avec un scénario digne d'un jeu de baston, c'est-à-dire carrément simpliste. A mesure que la corruption gagnait toutes les autorités, la ville a progressivement sombré dans l'anarchie la plus complète. Trois ex-flics, écoeurés par la situation, décident de rétablir l'ordre en appliquant la célèbre méthode de l'inspecteur Harry : « Prends ma pompe dans la figure et on discutera de tes droits en enfer ! ». Le nom de ces intellectuels ? **Axel Stone**, un roi des arts martiaux fana de jeux video (plutôt tendance Double Dragon, visiblement), **Adam Hunter**, le roi de la boxe qui cultive les bonzaï et **Blaze Fielding**, la charmante nana qui pratique le judo quand elle ne danse pas la lambada (je vous promets que je n'invente rien).

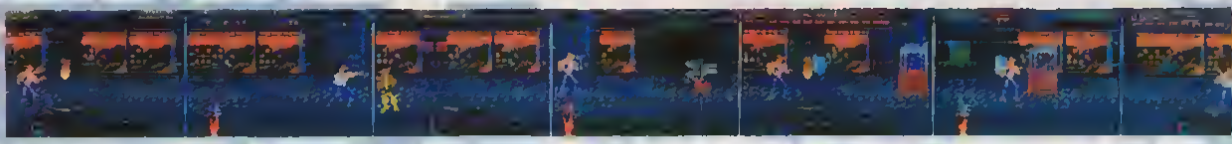
DEFOULEMENT DE GROUPE

Histoire de ne pas cogner tout seul, vous pourrez faire équipe avec un copain. A la différence d'Alien Storm ou de Golden Axe, le choix des personnages est malheureusement limité : Adam ne peut faire équipe qu'avec Blaze, Axel qu'avec Adam et Blaze qu'avec Axel. Le côté vraiment génial du jeu à deux, c'est qu'il est possible de réaliser des combinaisons de coups. Pas seulement le classique «Tu commences le gros lard et je l'achève» mais également des figures jamais vues comme la prise qui consiste à choper son co-équipier par l'épaule et à le balancer sur ses adversaires ou bien à le soulever par le torse pendant qu'il balance des coups de pied aux affreux. Canon ! Si vous vous sentez d'humeur hargneuse, vous pourrez également toujours fritter votre copain, comme aux plus belles heures de **Double Dragon**.

1 Mon copain le policier
2- fait des étincelles

1

2



FAIS- MOI MAL, JOHNNY JOHNNY

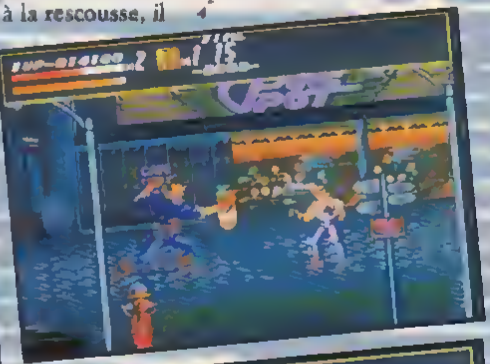
La variété des coups est un élément vital dans ce genre de soft. Sega a mis le paquet en dotant chaque personnage d'une dizaine d'attaques différentes : de l'atémi de base à la planchette japonaise bien vicieuse sans oublier la projection par la nuque, on ne s'ennuie vraiment pas dans Streets of Rage ! Chaque personnage dispose évidemment de ses propres attaques, fonction de sa spécialité. Ainsi, la même combinaison de touches déclenchera un coup de pied sec chez Blaze, un coup de genou chez Axel ou un coup de pied en arrière chez Blaze. Chapeau : de toute ma carrière de testeur, je n'avais jamais vu autant de coups dans un beat'em up.

22 V'LA LES FLICS !

Tiens c'est marrant, je ne vous ai pas encore parlé de l'attaque spéciale. Vous avez en effet gardé un vieux pote dans la police qui ne demande qu'à vous aider. Dès que vous l'appellerez à la rescousse, il débarquera sur le champ de bataille bazooka au poing et en arrosant copieusement vos ennemis. Evidemment, chaque joueur ne peut faire appel à lui qu'un nombre limité de fois. Comme dans Final Fight, les bonus sont cachés dans des cabines téléphoniques, des tas de pneus et autres merveilles de la vie moderne. Chaque joueur peut ainsi récolter des victuailles, des vies supplémentaires, des attaques spéciales ainsi que différentes armes : batte de base-ball, bouteille, couteau ou tuyau de plomb. Bref, l'attirail parfait pour survivre dans les combats de rue. On trouve même un poivrier qui a pour effet de paralyser momentanément les ennemis, le temps de leur coller une petite pastèque de derrière les fagots.

OH, NON !

Niveau réalisation, Streets of Rage donne également dans la perfection : graphismes et animations sont au top, avec toujours la démesure qui caractérise ce type de jeu (jetez un coup d'oeil sur la musculature d'Adam pour rire). Quant aux musiques, il y a de quoi tomber à la renverse : faites-vous au moins une fois le Sound Test pour écouter tous les superbes morceaux bien "dance", tranquillement, loin des cris et des bruits de coups. On se croirait en boîte ! Game Play soigné, jouabilité extra et réalisation irréprochable, Streets of Rage serait-il un killer absolu, le must du jeu de baston ? Malheureusement, et croyez bien que ça me fait mal de le reconnaître, la réponse est non. En effet, cette cartouche ne souffre que d'un défaut, mais quel défaut : sa trop grande facilité. N'importe quel joueur confirmé finit le jeu en une petite heure maximum. A plus de 300 francs le jeu, l'addition fait mal... Et même si les parties à deux sont si éclatantes qu'on y revient chaque fois qu'il y a des amis à la maison, ça fait un peu cher pour les petits budgets. Vite, monsieur Sega, pondez-nous un Streets of Rage II un peu plus dur et, c'est promis, on le passe à 95 % les doigts dans le nez (Merci à Aurélien pour son aide). Iggy, si déçu



3- La foire du trône en direct
4- Inégales les chances ?
5- Ouch !!!
6- Mais c'est Conan !

83%

EN RESUME :

STREETS OF RAGE

- Console : MEGA D.
- Genre : Jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 30 %
- Player fun : 93 %

Après trois ans d'attente, Out Run est enfin là... Une arrivée controversée au sein de notre équipe !

Lorsque la Megadrive fut présentée pour la première fois au Japon, un titre nous est tout de suite venu à l'esprit : Out Run. Le jeu Sega le plus connu se devait, forcément, d'être représenté sur la nouvelle 16 bits de la marque. Au bout du compte, il aura fallu patienter plus de trois ans pour qu'apparaisse cette version bizarre, qui divise notre rédaction. Bâclé pour les uns, bon petit jeu pour les autres, il est clair, en tout cas, que ce ne sera pas le hit tant attendu. Déception ou insatisfaction?

BORNE KILOMETRIQUE

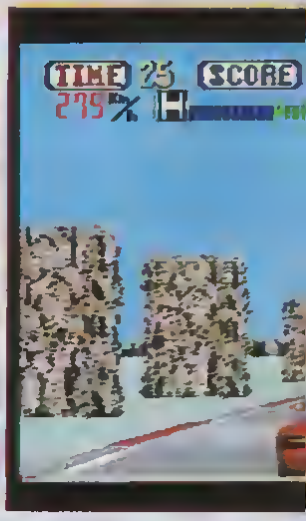
Le phénomène Out Run remonte à une période pas si éloignée que ça, où les consoles n'avaient pas encore déferlé dans nos contrées. Une borne d'arcade de couleur vive trônait dans la plupart des salles d'arcade parisiennes, ainsi que dans beaucoup de cafés. Pour qui s'installait au volant de cette drôle de cabine, cela devenait le rêve. Levier de vitesse en main, les doigts crispés sur le volant, et l'on pilotait une Ferrari Testarossa décapotable, assis aux côtés d'une blonde pulpeuse. Bref, le pied ! Surtout que, comparativement aux bornes du moment, Out Run représentait une réelle avancée technique : des décors plein les bas-côtés, une version cabine montée sur vérins hydrauliques, une animation étonnante de réalisme, le tout supporté par des graphismes vivifiants... Cela paraissait impossible à adapter sur une machine grand public. Après son détour par la Master System, la PC Engine et maintenant la Megadrive, la borne reste inimitable ! Il n'y a plus qu'à passer une génération et attendre son adaptation éventuelle sur CDI ou sur les futures 32 bits (si elles sortent un jour !).

1

DRIVING LICENSE

En attendant, pénétrons dans cet univers pixelisé pour s'adonner aux joies de la conduite. Reprenant les fantasmes des pilotes du Canonball (course de voitures illégale, aux USA), vous devez traverser les Etats-Unis au volant de votre monstre sacré, sur des parcours chronométrés. La grande nouveauté par rapport aux précédents, c'est la possibilité de choisir votre

2



propre tracé parmi plusieurs chemins différents. Le circuit général est conçu sur une structure pyramidale. On commence sous le soleil de la Californie par une voie unique. A la fin de cette route, une bifurcation débouche sur deux autres routes. Ces mêmes routes vont aussi se séparer en deux, et ainsi de suite. Au bout de quelques embranchements, on se retrouve avec des arrivées différentes ! Ce principe permet donc de varier les plaisirs.

DON'T DRINK AND DRIVE !

Out Run n'est pas à proprement parler une simulation de conduite. Il s'agit plutôt d'un bon jeu d'arcade (normal au vu de ses origines !). La conduite est donc réduite à sa plus simple expression. Outre le frein et l'accélérateur, on utilisera une boîte à deux vitesses (pas de mode automatique) avec un rapport court (Low), pour les démarrages ou les reprises de couples, et un rapport long (High) pour atteindre la vitesse maxi (+- 290 km/h). Dès que vous quittez le départ, un compte à rebours se met en action. Selon le mode choisi vous bénéficiez de 60 à 70 secondes pour accomplir le stage. A la fin du stage, après la bifurcation, il vous faut rallier le check point pour obtenir un « extended play », c'est-à-dire que le compte à rebours se remet à 60 secondes et ajoute les secondes qu'il vous restait sur le parcours que vous venez de terminer. A zéro seconde, la voiture décélère mais ne s'arrête pas d'un coup, ce qui est important, puisque cela vous permet, quand même, de rallier le check point plutôt que de tomber en rade à cinq mètres du pointage !

4

OPTIONS AUTO

Avant de commencer la partie, un menu vous propose quelques petites options. La première se rapporte au niveau de difficulté : de « Super Easy » (qui porte bien son nom !) jusqu'à « Pro ». La deuxième concerne la bande sonore, avec ou sans musique. Le problème, c'est que sans musique c'est le calme complet, puisque les concepteurs de cette version n'ont pas jugé bon de mettre le bruit du moteur (des écolos, il roulent à l'électricité ?) ce qui nuit énormément au réalisme du jeu. A part cela, on trouve un éditeur de son, et la configuration des commandes.

5

6

« BACLEZ » VOS CEINTURES !

Comme je vous le disais en intro, les sentiments sont partagés sur ce jeu. Néanmoins, tout le monde admet que la finition de cette version n'est pas très soignée. Des bugs gênants contrastent avec l'image high tech que veut se donner Sega (des bouts de route et de décors se baladent n'importe où, des clignotements de sprites masquent certaines voitures bouchons, les graphismes ne sont pas à la hauteur de la machine, le frein agit avec un temps de réponse incroyable, l'accélération de l'animation n'est pas assez progressive, l'effet de vitesse n'est pas des plus réussis...). Bref, quand on le compare avec la classe de **Super Monaco GP**, on est déçu que les concepteurs ne se soient pas plus appliqués sur un titre si... glorieux ! M'enfin, cela reste, quand même, la meilleure version familiale d'Out Run. ■

Crevette, roi de la route

1 L'effet des nuages est particulièrement raté !
2 On approche de la bifurcation
3 La seule version où la chute des passagers est fidèle à l'arcade !
4 On attendait mieux sur Megadrive.
5 L'image classique d'Out Run
6 Contrairement à l'arcade le sigle Ferrari ne tourne pas !

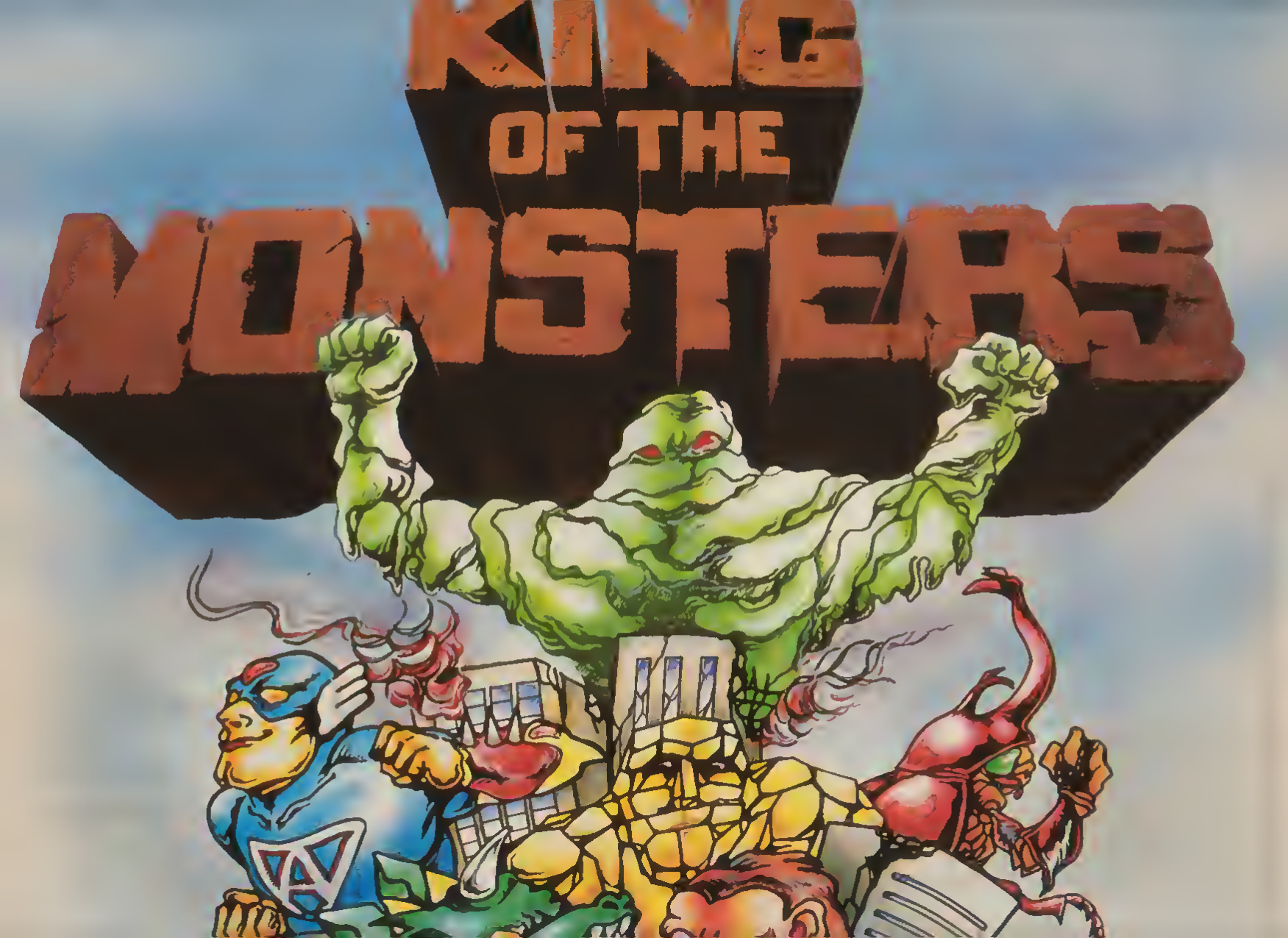
75%

EN RESUME

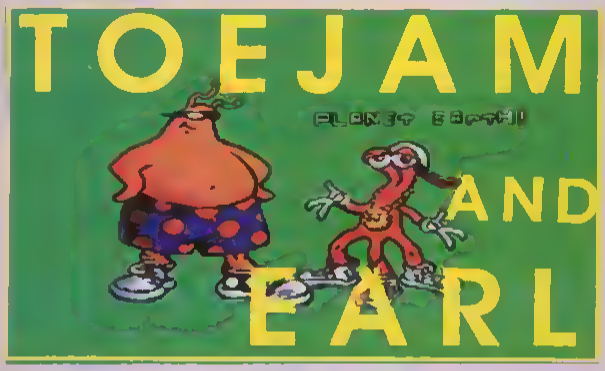
OUT RUN

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 79 %
- Animation : 76 %
- Son : 92 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 80 %

KING OF THE MONSTERS



NEO-GEO



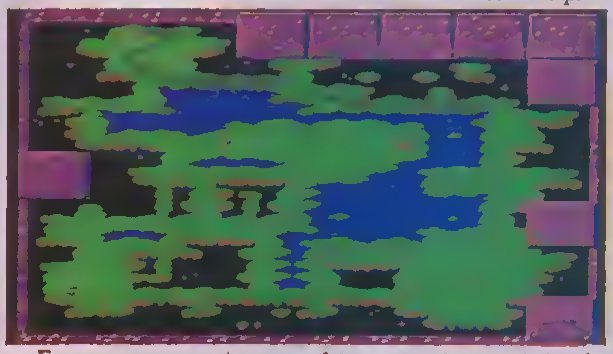
Depuis le temps qu'on en parlait, même David Vincent nous avait prévenus. Eh bien, les voilà, ils arrivent sur notre planète. Remarquez bien que des extra-terrestres comme ça, moi j'en gobe deux tous les matins..

Justement ils sont deux, l'invasion sera pour plus tard, et ils n'ont même pas fait exprès de tomber chez nous. On le découvre dans la démonstration du jeu : Toejam et Earl slalomaient cool dans l'espace, en rythme sur du funk, quand Earl s'emplafonne une météorite et c'est la chute. Pour qui sont les débris ? Pas de surprise, ils sont pour nous! Maintenant les deux funky E.T. doivent retrouver les dix pièces de leur vaisseau éparpillées à différents niveaux.

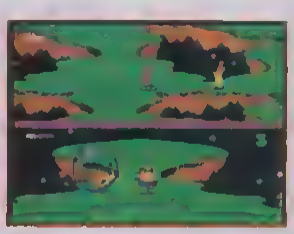
Pas de crainte à avoir, ils ne feraient pas de mal à une mouche : Toejam est petit, tout rouge et possède trois adorables gambettes. Avec sa casquette de rapper, c'est la méduse du hip-hop. Earl est plutôt de genre balourd. Il se cache derrière des lunettes noires et porte un ravissant caleçon bleu à motifs roses. Attention à votre pudeur car quand Earl reste trop longtemps sur place, il perd son caleçon et son embarras le pousse à se réfugier dans le sommeil. Pour le réveiller, il faudra vous agripper au paddle. Il y a deux E.T., vous pouvez donc jouer à deux, auquel cas l'écran se splite pour suivre l'évolution des joueurs. Si vous jouez seul, vous pourrez choisir entre Toejam et Earl selon vos préférences.

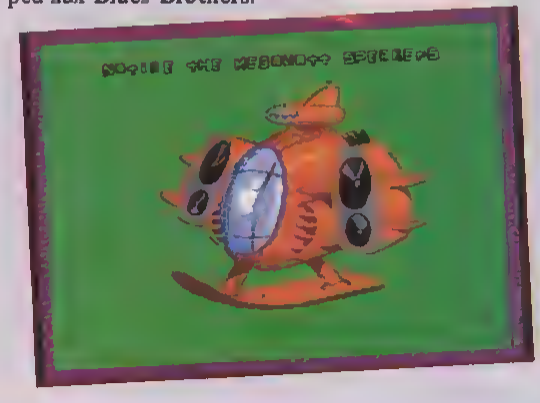
LE RAP OH 1 DE LA MEDUSE

Leur planète natale s'appelle **Funkotrom**. Avec un nom pareil, pas étonnant que Toejam et Earl ressemblent un peu aux **Blues Brothers**. Ils en ont le look et aussi l'humour. Déjà, faut voir le vaisseau... Moi je n'en voudrais pas pour toudre ma pelouse mais bon. Genre hélico avec des haut-parleurs, couleur orange fluo mais une stéréo d'enfer. De nombreuses options vont vous aider dans votre quête et tout d'abord des cartes. A chaque niveau, une carte se dévoilera au fur et à mesure de vos recherches. En appuyant sur le bouton C, vous pourrez alors vous situer et voir quelles sont les zones encore cachées. Si vous entendez un téléphone sonner, décrochez-le rapidement et une partie de la carte se découvrira.


2

En vous promenant, vous trouverez une multitude de cadeaux et parfois même un Père Noël sur lequel il faudra vous précipiter avant qu'il ne s'envole. Ces cadeaux vous permettent d'aller dans des endroits inaccessibles, de vous déplacer plus rapidement et de vous débarrasser de vos ennemis... Au début, ce qu'ils contiennent est un mystère. Pour s'en servir, il faut appuyer sur le bouton B pour afficher le tableau cadeaux, sélectionner celui que vous voulez avec la croix de direction et appuyer sur A. Les cadeaux sont assez délirants, comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. Vous allez vous retrouver avec des ailes parfois très pratiques ; si c'est le skate fou, je vous préviens qu'il n'est pas évident à diriger. Avec les « **hit hop shoes** », vous irez plus vite en appuyant sur le bouton A. Il y a plein d'autres cadeaux mais tous ne sont pas bénéfiques et certains vous feront même mourir. En tout cas, une fois qu'un cadeau a servi, vous saurez ce qu'il y a dans tous les cadeaux du même genre que vous trouverez par la sui-


3


1

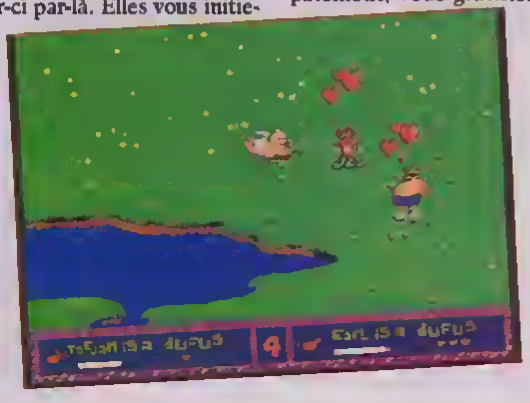
te. A vous de vous en servir au bon moment, quitte à retourner sur un précédent niveau non achevé.

5

JE SUIS AMOUREUX !

Pas mal d'ennemis et d'empêcheurs de tourner en rond vous attendent au détour des chemins. Des diables rouges qui vous piquent avec leur fourche, des chiens stupides enfermés dans des bulles... Attention à la ménagère au caddie et au docteur fou plus coriaces que les autres. Si vous avez des tomates, n'hésitez pas à leur en balancer quelques-unes ou marchez sur la pointe des pieds avec le A pour ne pas les réveiller. J'ose à peine vous parler des vahinés à draguer par-ci par-là. Elles vous initieront à leur danse tahitienne mais sont du genre collantes. Le pire qu'il puisse vous arriver est encore de tomber amoureux, mais ça on vous l'a sûrement déjà dit !

Des cupidons rêvent de vous atteindre de leurs flèches et s'ils y arrivent, vous voilà amoureux et vous faites n'importe quoi. En clair, le paddle de direction ne répond plus à vos commandes... Dans votre état normal, vous allez restaurer votre énergie en mangeant mais certains aliments sont bons et d'autres carrément moins. Si vous avez des « buks », vous pourrez refaire le plein de vie auprès de fées très moches qui, après paiement, vous gratifieront d'un « Alléluia » reconstituant. Les buks vous servent aussi à acheter des cadeaux dans certaines boîtes aux lettres mais pas toutes... Pour acheter, choisissez « yup » sur l'écran.



6

7

DELIRANT MAIS MONOTONE

« Toejam and Earl » avait tout pour être un super jeu délirant : des E.T. cool, des cadeaux à gogo et surtout une musique géante. Sans parler des possibilités de jeu avec l'écran qui se splite à deux joueurs et le choix de parcourir les niveaux en ordre ou en désordre. Mais les décors sont toujours pareils et c'est lassant : une terre vue à plat, entourée de vide ou de mer, qui se répète à chaque niveau. Les couleurs ont beau être fluo, on aimerait bien voir autre chose. D'autant plus que les E.T. se traînent et que le jeu est facile. Alors, une fois passé le délire de la découverte, on attend du renouveau qui ne vient pas. C'est dommage car l'idée était vraiment super originale. ■

Blanche Neige

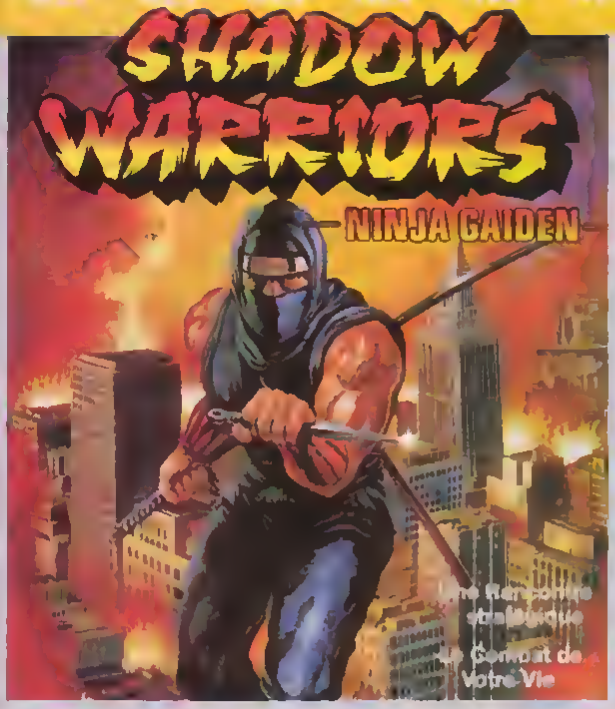
1- Le vaisseau spatial dont vous devez rassembler les éléments
2 La carte du monde 2
3- Toejam danse avec la vahiné et Earl est pour suivi par la grosse boule
4- Le tableau de sélection des options
5 La fée vous rendre toute votre énergie contre une pièce
6 Toejam et Earl amoureux !
7- Un élément du vaisseau spatial retrouvé par nos deux héros

75%

EN RESUME

TOEJAM AND EARL

- Console : MEGA D.
- Genre : étrange
- Graphisme : 60 %
- Animation : 90 %
- Son : 98 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 80 %



Connaissez-vous le clan des Hayatusa ? Moi ça y est, je suis fan, je signe, je me marie avec Ryu le ninja. Des guerriers comme lui, on ne peut en trouver que dans « Shadow Warriors ».

Un jeu de combat de ce genre sur la NES, on en redemande plein. C'est décidé, je me mets à l'escrime, demain, juré. Et après, je taille un short à Crevette le macho. Avec Shadow Warriors, vous allez combattre Jaquio le satanique qui s'est emparé de deux statues de démon renfermant de sombres maléfices. Bref, c'est comme d'habitude : vous devez sauver le monde mais quand on aime être un sauveur, on ne se lasse pas. Le héros, c'est Ryu Hayatusa pas mal et toi ? dont le père vient de disparaître après une défaite dans un combat capital. En lisant le testament, Ryu apprend qu'il doit emporter l'épée secrète du Dragon, dont le clan a la garde depuis des générations, en Amérique.

1

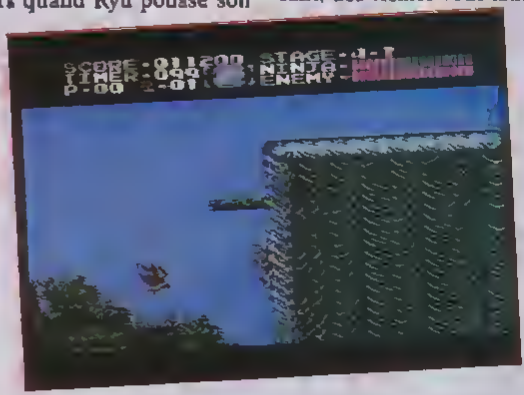
Là, des dangers l'attendent mais Ryu manie à merveille l'épée et «schlah», il pourfend à tours de bras les ennemis qui lui barrent la route. Non seulement Ryu est un super ninja, mais il grimpe aussi aux murs comme Batman : il s'y agrippe et peut les escalader en faisant des bonds, pour cela gardez le doigt sur le bouton A et jouez du paddle. Ryu saute aussi évidemment comme un ninja et surtout il est SPEED. C'est trop bien pour ne pas le souligner. De toutes manières, il ne faut pas traîner car le temps vous est compté. Gare au timing !

2

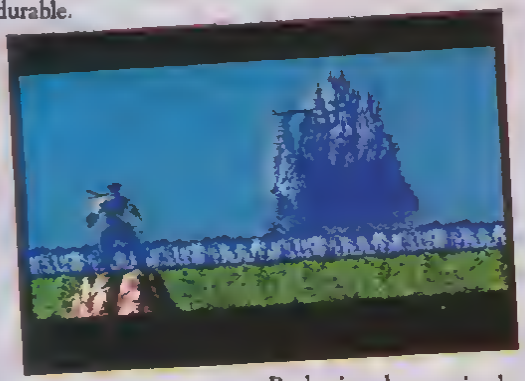
QUI C'EST LA CANON ?

Même les princes du paddle auront du mal à garder leurs forces pour les boss de fin d'acte. D'autant plus que Ryu se tape pas mal d'échelles à monter tout au long du jeu et à ces moments-là, il est très vulnérable. Essayez un peu de tirer l'épée sur une échelle pour voir ! Heureusement Shadow Warriors a l'option « continue », alors quand Ryu pousse son dernier soupir, il suffit d'un geste pour qu'il ressuscite au début du niveau. Avec 6 actes et 20 zones en tout, j'aime mieux vous dire que c'est un vrai miraculé... J'ai pas encore compris toute l'histoire car elle est racontée par petits bouts entre les actes, Tecmo appelle ça le narratif dramatique. Ça en jette ! Des personnages, dont une mystérieuse nana, le docteur Smith, Foster de la CIA... interviennent pendant le parcours et donnent des indices. On a l'impression de suivre un dessin animé japonais à la TV grâce aux séquences film. D'ailleurs, Ryu a carrément le look Chevalier du Zodiaque. Ça lui va bien...

Les ennemis sont légion et de plus en plus difficiles à éliminer : boxeurs, sabreurs de base, chiens teigneux. Puis des militaires arrivent en courant, des vieilles vous lancent des couteaux, des guerilleros vous canardent et même les oiseaux vous en veulent quand ce ne sont pas des hommes volants ! A chaque niveau, des objets doivent être ramassés pour obtenir


3

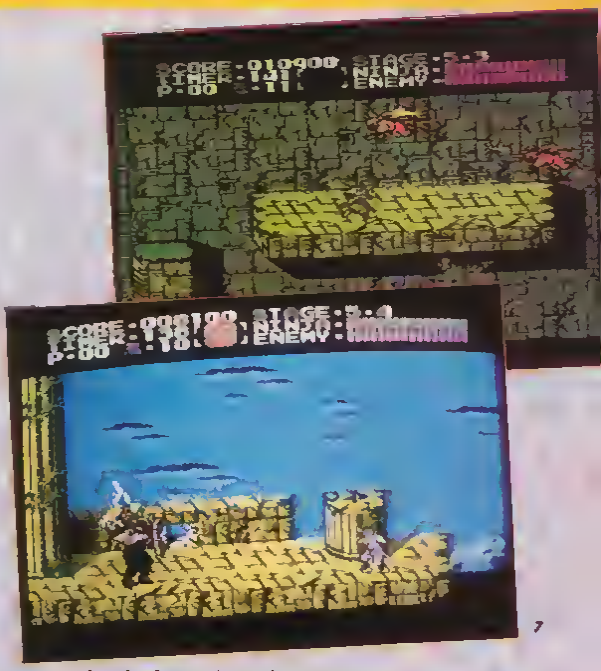
des points, de la force, des armes... Il faut sauter sur les objets et donner un coup d'épée dedans pour qu'ils soient en votre possession. La forme de ces objets varie selon les niveaux. A l'acte 1, ce sont des lampadaires mais tout au long du jeu, ils se transformeront en insectes, oiseaux, araignées et autres. Grâce à eux, vous allez acquérir de la force spirituelle, des points, des sabliers qui arrêtent les ennemis 5 secondes et même parfois un renouveau d'énergie, une vie supplémentaire ou un tourbillon de feu destructeur mais peu durable.


4

FAIS GAFFE A MA BOTTE !

Les objets peuvent aussi être des armes bien pratiques, par exemple au bord des gouffres pour atteindre les ennemis de l'autre côté. Mais attention : vous ne pourrez utiliser ces armes que si vous possédez de la force spirituelle et chaque coup donné diminuera et votre force et les points de votre score ! Quand votre spiritualité est à 0, l'arme est désactivée...Un conseil, soyez pieux. Vous pouvez trouver quatre armes différentes, de la banale étoile à lancer à celle qui revient comme un boomerang. L'art de la boule de feu est parfait pour les guerilleros qui vous mitraillent et les hommes volants, très énervant à certains niveaux ! Si vous maîtrisez la botte secrète, vous transpercerez les ennemis en sautant, mais les bottes se font rares au cours du jeu.

Gardez courage pour traverser la ville de Galesburg (Galère bourg ?), la vallée de la Mort, le lac de Cristal, la jungle amazonienne, les remparts... avant d'arriver -mais dans quel état ?- au temple des ténèbres. Vous franchirez six actes en tout, composé chacun de deux à quatre zones. A chaque fin d'acte, à vous de combattre le boss ignoble et de trouver sa faille. Barbarian, le premier boss, est imposant mais bête. N'hésitez pas à l'abattre lâchement par derrière, il ne mérite aucune pitié, et grimpez aux murs pour éviter les coups. A l'acte 3, Basaquer fait des bonds dans sa caverne et envoie des projectiles. Ça se corse ! Si vous avez l'étoile tourbillonnante, la lutte sera plus facile. Le boss de l'acte 5 est carrément dur à avoir mais débrouillez-vous et soyez agile. Vous voilà tout près du temple des ténèbres.


7

SYMPA MAIS FACILE

Le jeu est speed et l'animation excellente même s'il vous faudra un peu d'entraînement avant de grimper aux murs. L'action est sans temps mort mais on avance un peu trop rapidement surtout si on utilise l'option « continue ». Autre mauvaise note : pour le clignotement des sprites quand Ryu succombe sous les coups. Merci les yeux ! Enfin, ne soyons pas trop difficile, ça bastonne bien et c'est déjà pas mal. Bon courage et salut, j'ai rancart avec les 7 nains... ■

Blanche Neige

1- La vieille qui lançait des couteaux
2- Basaquer un big marsupilami !
3- Gare à l'aigle feroce et tètu
4- Ça, c est pas du gâteau
5- Ils sont deux mais pas futés
6- Qui leur a appris à voler ?
7- Bloody Malth le boss des boss

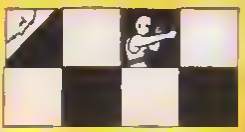
5

85%

EN RESUME

SHADOW WARRIOR

- Console : NES
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 95 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %



Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

BOULDER DASH

Après le clone, l'original : Boulder Dash vient remplacer Digger T. Rock dans le coeur de tous les dingues de la pelle.

Il y a déjà longtemps (tout ça ne nous rajeunit pas ma brave dame !) je m'échinais péniblement sur le clavier de mon Commodore 64, essayant nuit après nuit de passer cette espèce de du 30e niveau. La raison de ces heures de folie tient en quelques mots : Boulder Dash, l'un des jeux les plus accrocheurs jamais inventés. Complètement « Nintendonisé » et encore plus craquant, le mineur fou débarque sur NES.

1

2

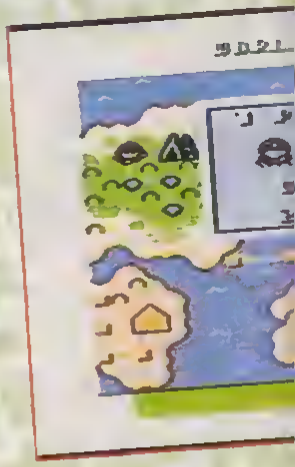
LES DIAMANTS SONT ETERNELS

Passons rapidement sur l'histoire qui tient dans un confetti. Pour remplir la promesse faite à son père mourant, Rockford décide d'aller explorer des mines perdues remplies de trésors. Armé de sa plus belle pioche, il creuse des galeries souterraines à la recherche des diamants qui y sont cachés.

Les dangers sont de deux ordres : les créatures étranges qui hantent les lieux, aussi bizarres que nuisibles, et les blocs de pierre. Des blocs de pierre ? Eh oui, les cavernes sont truffées de rochers qui ne demandent qu'à s'effondrer : chaque fois que vous creusez sous un rocher, celui-ci vacille pendant quelques secondes puis tombe. Gaffe à tout ce qui traîne en dessous ! Et comme les rochers sont souvent disposés en équilibre l'un contre l'autre, le moindre déplacement entraîne souvent des réactions en chaîne tout à fait incontrôlées.

GUERRE DE PIERRES

Tout le challenge consiste justement à réussir à contrôler ces éboulements. En effet, les blocs se révèlent très utiles malgré le danger qu'ils



représentent. Ils constituent le seul moyen d'écraser vos adversaires. Il faudra donc attirer les créatures malfaisantes dans des endroits dangereux pour les anéantir. Les blocs sont également utiles pour bloquer la progression

de la slime, cette substance visqueuse qui se répand partout à partir du sixième tableau. Simple, voire simpliste en apparence, ce Game Play apparaît vite incroyablement accrocheur.

Pour sortir de chaque caverne, il faudra récolter un certain nombre de diamants et atteindre la sortie du tableau avant la limite de temps. Le jeu est divisé en six mondes, constitués de plusieurs cavernes. Au sein de chaque monde, vous disposez d'une totale liberté quant au choix des cavernes : l'ordre n'a pas d'importance mais pour accéder au monde supérieur, il sera nécessaire d'avoir nettoyé toutes les cavernes. Vu le côté très stratégique du jeu, le « continue » infini s'impose ; mais afin de ne pas rendre la cartouche trop facile, celui-ci vous ramènera au début de chaque monde et non à la dernière caverne où vous étiez arrivé. Les programmeurs ont également pensé à incorporer un système de codes pour reprendre la partie après l'extinction de la console.

VERY GOOD !

Boulder Dash est inattaquable : c'est du tout bon, du hit indémodable auquel on jouera encore sur les consoles du futur. Ce soft est si accrocheur que, dès la première partie, on rentre dans le jeu. Et par la suite, quelle galère pour décrocher.

C'est le parfait équilibre entre action et réflexion qui fait de Boulder Dash un must. Chaque caverne pose de nouveaux problèmes qui sollicitent à fond vos neurones et on se surprend à y penser partout. Une fois la solution trouvée, ce n'est pas fini : il faudra encore posséder des réflexes suffisamment aiguisés pour la mettre en pratique.

Schéma type d'une partie de Boulder Dash :

- « Bon, allez encore une partie et je vais me coucher. »

Une heure plus tard :

- « Oh non, si près du but ! Je finis ce tableau et là c'est vraiment fini. »

Au petit matin, vous reconnaîtrez le joueur de Boulder Dash à son air hagard et à sa barbe hirsute. Une vraie catastrophe pour le journaliste en retard, ce jeu !

Pour la finition, il n'y a rien à redire non plus : le petit mineur n'a jamais été aussi réussi que sur NES. Graphismes, scrollings et musiques donnent dans le genre « Super avec les félicitations du jury ». Détail appréciable, l'adaptation a été faite avec tellement de soin que Boulder Dash prend au passage un look bien Nintendo. Ecran de choix des mondes, attitudes du héros sur NES. Rockford ressemblerait presque à Mario... Le perfectionnisme du programme est tellement poussé qu'on peut même choisir la couleur du personnage.

Pacmania sur Master, Boulder Dash sur NES, les vétérans tiennent décidément une forme d'enfer en cette année 1991. ■

Papy Iggy, fidèle au poste

1- Alors, ça vient ?
2- Ah ! si on avait Rockford à la R.A.T.P.
3- Qui a dit on dirait Mario 3 ?
4- Des mammouths congelés contre le slime.
5 Ça sent le roussi !

LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

* La plupart des monstres ne peuvent emprunter que les galeries que vous creusez. Elaborez donc les tunnels les plus complexes possible (avec des tonnes de culs-de-sac et des boucles) avant de les libérer.
* Profitez du "continue" infini: lorsque vous découvrez une nouvelle caverne, faites donc un petit tour "pour du beurre" afin de bien repérer les lieux.
* Ne paniquez pas ! Sinon, gare aux chutes de pierre en chaine.
* Faites un maximum de zigzags pour éviter de prendre une pierre sur le coin de la tête.

91%

EN RESUME

BOULDER DASH

- Console : NES
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 88 %
- Animation : 92 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

TOP GUN THE SECOND MISSION

Bien connu des possesseurs de NES, Top Gun refait surface dans une new version... Et si on en restait à la première ?

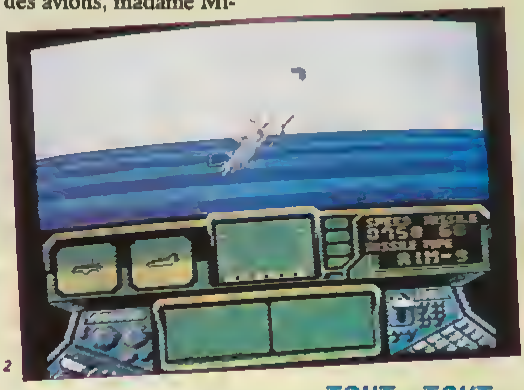
L'éternelle quête des consoles pour les simulateurs de vol continue ! La NES semble leader dans ce domaine, avec des jeux comme Airwolf, Stealth ATF et prochainement F-15 Strike Eagle. Malgré tout, aucun des titres existants ne peut s'affirmer comme une réussite, du genre. Konami profite donc du succès de Top Gun, pour tenter de répondre à la demande. Le résultat n'est pas à la hauteur de nos attentes.

TOMCAT SANS TOM CRUISE

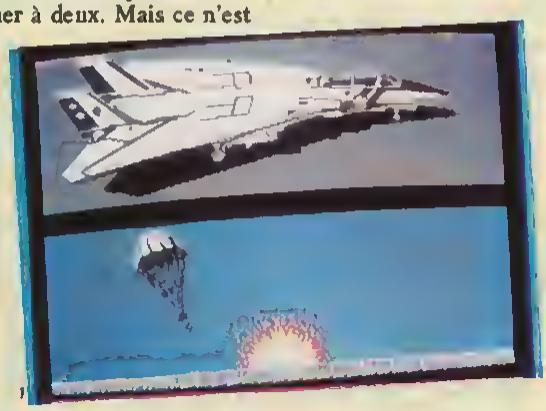
Quand on pense Top Gun, on s'imagine tout de suite Tom Cruise, sanglé dans un F-14 Tomcat, en tonneau à fond les manettes, au ras de la tour de contrôle ! Les plus romantiques se rappeleront plutôt le soleil de Californie et les yeux verts de Kelly Mc Gillis ! Et pourtant, tout cela n'a strictement rien à voir avec le jeu qui se cache sous ce nom ! Seul le côté combat aérien et les F-14 Tomcat pourraient éventuellement rappeler l'ambiance du film, mais cela reste tout de même un prétexte.

Y A DU MONDE DANS LA BOUCLE

La principale nouveauté, et sans doute ce qui a motivé la création d'un deuxième épisode, c'est la possibilité de jouer à deux. Mais ce n'est pas l'unique changement, on peut même dire que le jeu a été complètement modifié. Cela commence dès la page de présentation, un menu propose quatre sélections, correspondant à trois types de missions différentes, plus une page d'options. La première sélection, **One Player**, vous entraîne dans le mode qui ressemble le plus au Top Gun précédent. Dans ce mode, vous jouez en solitaire. C'est du combat aérien classique. Seul dans votre cockpit, vous affrontez des vagues entières de jets ennemis, et, plus étrange, de sous-marins (mais un Tomcat, ça ne peut descendre que des avions, madame Michu ! Et pourtant !). Votre dur combat ne prendra fin qu'au bout des trois levels d'action pure (même Rambo comprendrait le but du jeu !). Les levels sont organisés ainsi : Outre les nombreux avions qui vous polluent l'espace aérien, il faut descendre toutes les cibles au sol. Une fois que les sous-marins, chars et autres stations lance-lasers sont dégommés, une sorte de boss de fin de niveau vous attend. Au premier stage, l'engin à abattre prend la forme d'un bombardier soviétique (le **Black Jack**), qui, dès qu'il apparaît vous shoote au missile. Les boss des autres levels sont encore plus gratinés, puisqu'au deuxième c'est le fameux **Hind** (l'impressionnant hélicoptère d'attaque russe), et, toujours plus fort, une navette spatiale pour conclure le tout !



2



1

TOUT... TOUT, LES DEUX ?

Le mode suivant propose un combat face à face avec l'un des sept meilleurs pilotes russes. Un duel moderne, au-dessus des nuages, à mach 2. Si le premier adversaire se laisse facilement déborder, les suivants sont nettement plus vicieux. Chaque fois que vous remportez une victoire, vous montez en grade. Et plus vous montez en grade, plus vos adversaires sont coriaces. A la fin, cela devient vraiment du délire, à peine vous apparaissez à l'écran qu'un missile vous poursuit déjà ! Et puis l'on arrive au dernier mode, celui à deux

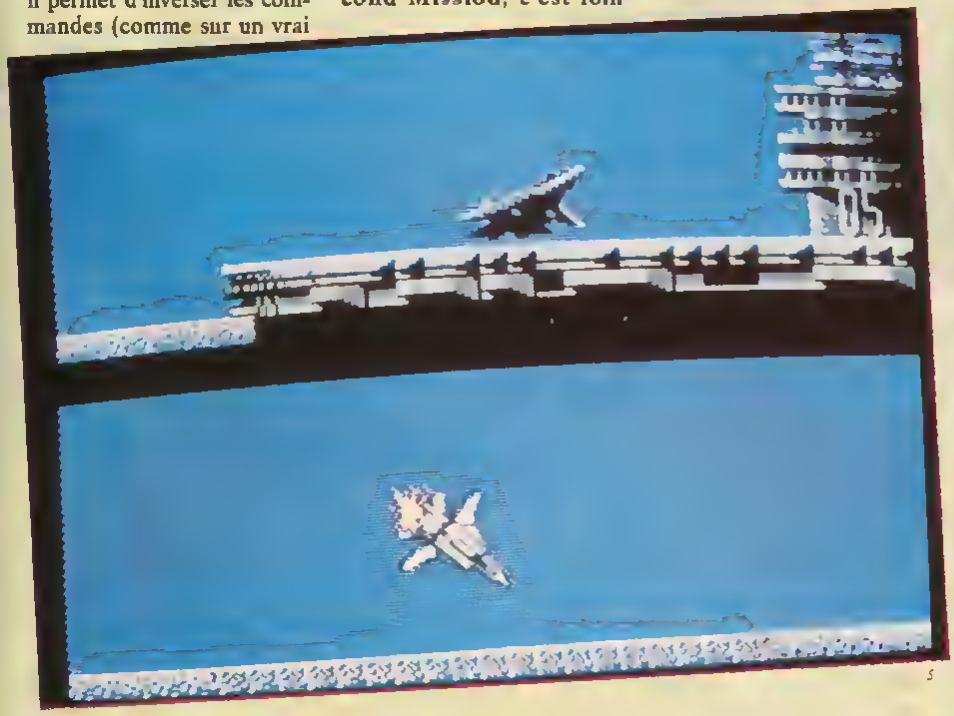
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de *Player One* sur le **3615 Player One**, rubrique "index".

joueurs. Pour réussir cet exploit, les programmeurs ont « splité » l'écran (en clair, il est divisé en deux). Chacun contrôle donc une partie de l'écran et voit l'autre dans sa mire! Là aussi, il s'agit d'un duel classique. Le premier qui descend l'autre a gagné. C'est aussi simple que cela. Quant au menu des options, il permet d'inverser les commandes (comme sur un vrai zinc ou comme sur les shoot'em up) et d'enlever la musique.

PILOTAGE AUX TOMATES

Bien que le premier Top Gun ne soit pas le jeu du siècle, il en restait pour le moins jouable. Avec The Second Mission, c'est loin d'être le cas ! Vos seules actions concernent, avant le décollage, le choix du type de missile que vous embarquez. Après, on plonge dans le flou artistique le plus total. Les commandes répondent de façon étrange. L'animation du roulis de l'avion est beaucoup trop rapide et imprécise. Lors d'un virage, l'écran ne bascule que de dix pixels (bonsoir le réalisme). De plus, la difficulté est extrêmement mal étudiée : dès les premiers niveaux, des missiles viennent de partout, et comme on contrôle très mal l'avion, cela devient presque impossible de réussir. En clair, ce jeu est assez injouable. Les seuls points forts sont la musique et les graphismes. Mais ce n'est pas suffisant pour en faire un bon jeu. ■

Crevette,
chevalier du ciel.



1- Quand l'un gagne, l'autre perd !
2 « Lacké, visé ! »
3 On peut dégommer les missiles en tirant dessus au canon !
4- Le mode « 2 joueurs ».
5- Retour de mission

60%

EN RESUME

TOP GUN

- Console : NES
- Genre : Simulation de combat
- Graphisme : 75%
- Animation : 40 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 35 %
- Player Fun : 30 %

SPEEDBALL

A l'heure où les Japonais se désintéressent de plus en plus de la Master System, les Anglais se permettent de leur donner une leçon... Gonflés, les Rosbeefs !

Incroyable, on assiste à un retournement de situation assez surprenant. Alors que la Master System est sur le point de rendre les armes, les programmeurs anglais montrent aux Japonais qu'ils sont capables de mieux l'exploiter que ne l'ont jamais fait les développeurs de chez Sega ! Souvenez-vous de Popoulous et de Pacmania, testés dans *Player One* il n'y a pas si longtemps. On remarquait déjà la qualité supérieure de ces productions made in U.K. US Gold, Teckmagic, Mirrorsoft, autant d'éditeurs qui ont fait leurs preuves sur les ordinateurs 8 bits (ceci expliquant cela) et qui font leurs débuts sur console grâce à la Master System. Et quels débuts ! Voici donc Speedball, de Mirrorsoft, directement issu du monde micro, mais exploitant presque complètement les possibilités de la petite Sega.

DOCTEUR, MA BOULE ?

Speedball est une **simulation sportive futuriste**. Savant mélange de foot, de hockey, le tout saupoudré d'éléments du film *Rollerball* ! Plantons le décor : un terrain de trois écrans de hauteur, d'un écran de large, le tout entouré de murs d'acier ! Un but de chaque côté. Au centre du terrain, une trappe ! Kézaco ? En fait, cette trappe reste fermée pendant toute la durée du match. Elle ne s'ouvre que pour les engagements en début de jeu, ou après un but. Quand la trappe s'ouvre, une machine infernale de forme sphérique tourne sur elle-même. Elle projette la balle de façon aléatoire. C'est le joueur le plus proche ou le plus rapide qui l'attrape au vol. Pour terminer ce tour du propriétaire, il faut signaler que les deux « bumpers » placés dans chaque camp sont là juste pour faire rebondir la balle mais n'ont aucune influence sur vos joueurs.

MAUVAIS JOUEURS

Le menu de la page de présentation propose les éternels modes 1 joueur ou 2 joueurs, ainsi qu'un mode « démo », peu intéressant, puisque c'est l'ordinateur qui joue contre lui-même. Après ce choix, un menu vous présente les trois équipes disponibles. Plus ou moins de karma, de force, d'expérience... A vous de trouver le bon dosage.

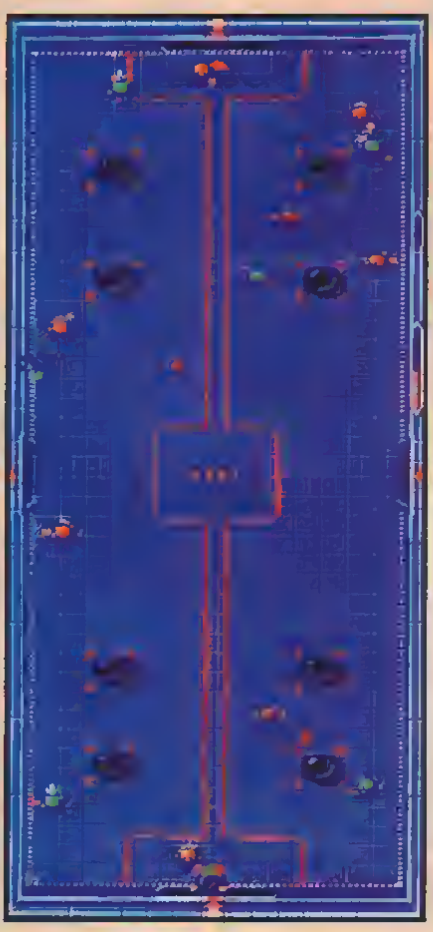
CHOPE LES BOULES !

Une fois sur le terrain, la gestion des joueurs est fort simple. Le joueur en possession de la balle est marqué d'une petite flèche. S'il fait partie de votre équipe, vous le dirigez jusqu'à ce qu'il perde la balle. Deux types de tir sont possibles : un tir rasant (en appuyant très rapidement

sur le bouton Feu), ou un tir **en hauteur** (en maintenant le bouton appuyé plus longtemps). La grande force de ce jeu, c'est la possibilité que vous avez de dribbler vos adversaires. Quelques pas de côté et vous évitez une attaque sauvage de l'un des gros boeufs d'en face. Par contre, **les gardiens de but** sont nettement plus difficiles à contourner (lorsque l'on joue contre l'ordinateur). Dès que l'on se présente en face de lui, il vous suit dans vos moindres mouvements, bloquant consciencieusement son but. Les tirs directs sont pratiquement tous détournés, le seul moyen de le surprendre, c'est de lui placer un bon shoot en diagonale ! Mais il ne faut pas perdre trop de temps devant les buts car les défenseurs reviennent rapidement sur vous. Un coup d'épaule et chpaf ! Votre joueur roule par terre, immobilisé pour une ou deux secondes.

2

3


4 - Choisissez une équipe

DES PASTILLES CONTRE L'ATOUT !

De temps en temps, des petites pastilles s'affichent sur le terrain. Il faut être en possession du ballon pour pouvoir les ramasser. En fin de match, on fait le compte du nombre de pastilles que vous avez ramassées. Selon ce nombre, vous pourrez acheter des options dont certaines sont carrément malhonnêtes comme la possibilté de corrompre l'arbitre, de fausser le temps de jeu et même de corrompre l'entraîneur de l'équipe adverse (si vous jouez contre l'ordinateur). Ces options ne sont pas décisives, mais vous apportent un petit plus quand vous rencontrez les équipes les plus fortes du championnat.

SPEED(?)BALL.

Comme je le disais en introduction, l'ensemble de la réalisation de ce titre est assez surprenante : les programmeurs maison de Sega sur la Master System ne nous ont pas habitués à cela. Principalement au niveau des graphismes qui sont irréprochables, et du thème musical de la présentation (signé David Whitaker, le plus grand musicien de jeu vidéo européen !). Mais tout n'est pas rose, car l'animation des joueurs est saccadée, ce qui nuit beaucoup à la précision et au plaisir de jouer. Cela reste malgré tout très jouable. Bref, un bon petit jeu, agréable entre amis...

Crevette roule sa boule

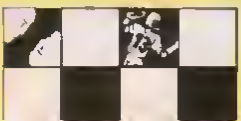
1 La grosse machine du milieu donne le coup d'envoi
2 Présentation des équipes
3 Quelques un des bonus qui offrent les pastilles

65%

EN RESUME

SPEEDBALL

- Console : MASTER S.
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Animation : 60 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %



STRIDER

La vénérable Master continue à voir déferler les conversions de titres 16 bits : pour le meilleur... et pour le pire.

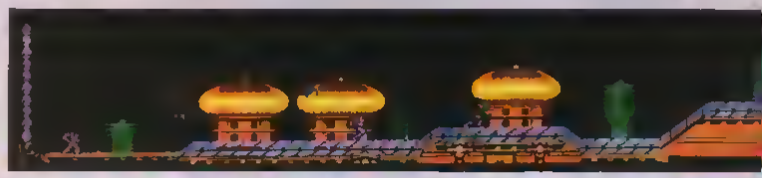
Autant l'avouer, à la rédac, nous sommes de vrais inconditionnels des jeux Capcom : Wonder Fra, Crevette ou moi vouons une admiration sans limite à ce vénérable fabricant de machines à café qui a quand même réussi à signer des merveilles comme Ghouls'n Ghosts, 1941 ou Final Fight. Strider n'est pas le moins connu de tous les hits Capcom. Ce jeu qui a tant fait délirer les possesseurs de Mega Drive et qui se fait désespérément attendre de ceux de Super G. s'est imposé comme un must du jeu d'arcade. Aujourd'hui, le guerrier bondissant se fait une petite incursion sur 8 bits. A vos sabres !

OIS, C'EST QUOI UN COMMUNISTE ?

Comme la majorité des jeux Capcom, Strider se distingue de la plupart des softs d'action par un scénario pas très original mais bien charpenté. A l'abri dans sa base sur la lune, l'infâme Meio concocte une petite invasion de la terre de derrière les fagots. Ses hordes d'aliens ont déjà complètement infiltré l'Europe de l'Est, première de leurs têtes de poot, et ce n'est qu'un début. Les Striders, une unité d'élite, forment désormais le seul rempart du monde civilisé. Et c'est bien sûr Hiryu, le plus jeune de leurs membres, qui est envoyé au front. Sympa comme bizutage !

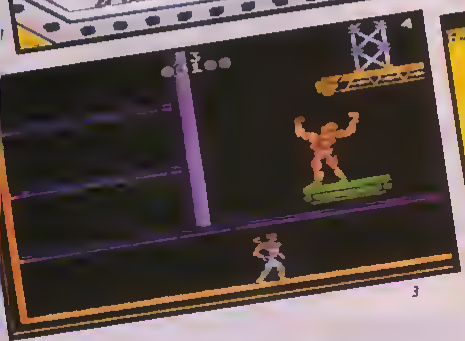
SPORTS D'HIVER

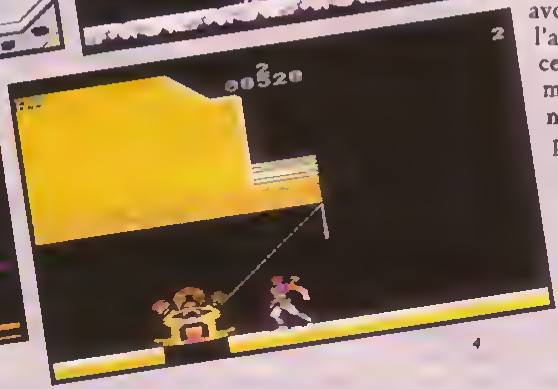
L'aventure débute par un raid sur une ville soviétique futuriste où les dômes historiques cohabitent avec des structures de métal froides comme des lames de rasoir. Une fois le calme rétabli, les choses ne s'arrangent pas côté température : -20° en Sibérie au-dessus de laquelle stationne le vaisseau spatial ennemi. Une fois le monstre immobilisé, c'est au sein de ce vaisseau que se déroule le 3ème niveau. Changement de température pour le 4ème niveau : dans une jungle trop peuplée de dinosaures pour être honnête, Strider se fritte avec des amazooes. Ça fait quand même pas mal d'efforts avant la confrontation avec Meio qui vous attend au 2ème niveau. Evidemment, on retrouve toujours les sbires de Meio, mais chaque niveau propose également des ennemis spécifiques : lutteur robot pour la ville, singe mécanique et loups pour la toundra... On retrouve dans cette version la



plupart des morceaux de bravoure qui ont fait le succès du jeu original : la lutte contre un serpent géant armé d'une faucille, les combats dans la neige, le tyranosaure dans la jungle, bref toutes ces petites choses sans lesquelles Strider paraîtrait bien terne.

façade. Vu l'aspect vraiment accidenté des paysages, ses capacités ne seront pas superflues : outre les ennemis, il faut en effet faire constamment attention à ne pas tomber dans un trou. Voilà qui donne un petit côté plate-forme pas désagréable. Toujours dans la série « j'évite la banalité », le parcours n'est pas toujours évident et il faudra tâtonner un peu pour trouver le chemin. Stressant, d'autant que le temps est limité : les niveaux sont divisés en sections et vous disposez de 90 secondes pour chacune. Les bonus ne sont pas indispensables pour progresser dans ce jeu. Si le coeur vous en dit, vous pourrez quand même ramasser quelques vies et points supplémentaires ou une capsule de protection.





KANGOUROU KID

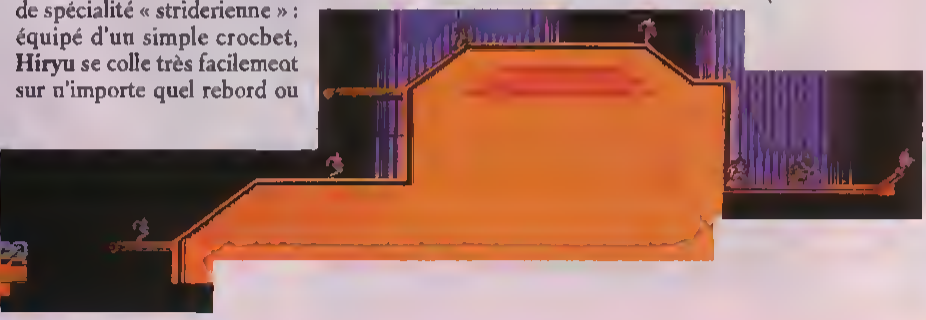
Comme tout Strider digne de ce nom, **Huryu** délaisse le pistolet laser, trop banal, pour une épée meurtrière qui produit des éclairs blancs. Il peut aussi compter sur ses capacités physiques hors du commun : ses sauts rendraient jaloux **Spiderman** lui-même. L'escalade est une autre grande spécialité « striderienne » : équipé d'un simple crochet, **Hiryu** se colle très facilement sur n'importe quel rebord ou

ÇA MOULINE SEC

Si Strider est un grand classique, on ne peut pas vraiment dire qu'il paraisse au mieux de sa forme sur Master. Le jeu reste prenant et garde son ambiance mais, niveau adaptation, c'est pas vraiment ça. Les programmeurs ont mis l'accent sur les graphismes et la fidélité au jeu d'arcade : le soft est donc inattaquable de ce côté-là. Le problème, c'est qu'une Master n'est pas une Mega D. et que ces efforts se payent par des clignotements lors de l'affichage de certains monstres et surtout par une animation lente et saccadée qui gâche en grande partie le plaisir du jeu. **Hiryu** bondit à la vitesse de l'escargot, obligeant le joueur à constamment anticiper pour avoir une chance de survivre. Si la Master n'est pas capable de transcrire tel quel un jeu de ce calibre, pourquoi ne pas avoir modifié le soft pour l'adapter aux capacités de cette console ? Et puis des merveilles comme **Pacmania** ou **Ghouls'n Ghosts** prouvent qu'il est possible de réaliser des conversions d'arcade d'un excellent niveau sur cette console. De gros hit, Strider est passé au statut de jeu agréable sans plus, plutôt réservé aux fans. Dommage !

Iggy, strider fatigué

1- Les communistes n'ont pas tous disparu
2 On m appelle Donkey Kong
3- Tu les vois mes gros muscles ?
4- Un peu sommaires parfois les decors



78%

EN RESUME

STRIDER

- Console : MASTER S.
- Genre : Jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 61 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 70 %

Après un retour remarqué sur la NES, les Gremlins continuent leur invasion sur Game Boy...

Les lecteurs les plus assidus se souviendront, sans doute, de Gremlins 2 sur NES, jeu ô combien passionnant et difficile, testé quelques *Player One* plus tôt. Eh bien ! Sun Soft nous remet ça, mais sur Game Boy cette fois, et dans une version complètement relookée. J'vous préviens tout de suite, cette version portable n'est pas pour les petits joueurs.

DURE EXPERIENCE POUR GIZMO

Pour ceux qui n'auraient pas suivi les événements précédents, il est bon de rappeler que le héros de cette série est une charmante petite bête : étrange petite boule de poils, toute mignonne, toute pleine, nommée Gizmo. De la race des Mogwaï, Gizmo ne doit pas être soumis à certaines conditions (lumière intense, bouffe après minuit, eau...) sous peine de donner naissance à des bêtes infâmes à la croissance très rapide : les Gremlins. Principale caractéristique des Gremlins : ils détruisent tout sur leur passage ! Donc, dans cette aventure, Gizmo réussit à s'échapper du laboratoire dans lequel on l'a enfermé, mais entre-temps, il a donné naissance (accidentellement) à quatre Gremlins. Il part à leur poursuite dans cet énorme complexe.

QUOI DE PLUS DANGEREUX QU'UN GREMLINS ? QUATRE GREMLINS !

Pas d'ambiguïté, Gremlins 2 est un jeu de plate-forme pur fruit ! Constitué de quatre levels (1 par Gremlins) et de deux « bonus stage », il n'est pas très long, mais suffisamment dur pour justifier les « continue » infinis qu'il propose. Chaque level est terminé par un boss de fin de niveau (en l'occurrence l'un des Gremlins que vous recherchez). Les « bonus stage », eux, sont simples, mais extrêmement rigolos : Gizmo fait face à un punching- ball et vous devez l'aider à donner plus de 100 coups de poing, dans le temps minimum imposé. On se nique le doigt, mais on se marre bien !

Pour les levels classiques, on commence dans un studio de TV. Le jeu n'est plus vu de haut comme sur la NES, mais de côté comme dans tous les jeux de plate-forme classiques. D'ailleurs, cela ressemble beaucoup à Batman sur Game Boy, ce qui n'est pas étonnant quand on sait que c'est le même éditeur qui l'a réalisé ! Mais ne vous y trompez pas, Gremlins 2 apporte de nombreuses innovations qui font chaud au coeur, pour un fan de jeu de plate-forme comme moi. L'exemple le plus concret, c'est ces petites boîtes que l'on rencontre tout au long de son chemin. Il suffit de sauter dessus, pour que des poings à ressort surgissent de chaque côté, éliminant ainsi les ennemis qui avaient eu le malheur de se trouver à proximité. Autre gadget sympa, une malle vous attend sur le parcours. Il suffit de rentrer dedans, pour vous en servir comme d'un bouclier ! Elle ne vous gêne en rien dans vos mouvements, il est toujours possible de marcher et de sauter, mais quand un ennemi vous chatouille de près, il se prend un grand coup de malle sur la tête, avec vous dedans !

2

4

3

GIZMO DOUX

C'est vrai que les moyens de défense de Gizmo sont assez particuliers, et détonnent avec les lasers et autres boules d'énergie couramment utilisés dans ce type de jeu ! Au départ, Gizmo s'en va t'en guerre les mains nues. C'est au fur et à mesure de sa progression qu'il va trouver des stéréocassettes portables (ça lui donne une note de musique qu'il peut envoyer sur ses adversaires), un crayon (il donne des grands coups avec) et pour finir, un arc et des flèches.

HARD WAR

Gremlins 2 sort la grande cavalerie ! Des ressorts, des tapis roulants, les décors montent, descendent, au gré des escaliers... On s'ennuie pas ! Les tableaux sont souvent un enchevêtrement de tunnels, de plates-formes, de pan de mur à surmonter grâce au ressort qui l'accompagne... Bref, la première fois que l'on découvre un level, c'est pas évident. Et si le premier se surmonte assez facilement, dès le deuxième (dans le laboratoire) on attaque les choses sérieuses. Il faut trouver le bon chemin, passer par les endroits où les ennemis sont les plus faibles, et ne pas oublier les petits coeurs qui régénèrent votre barre d'énergie... Y'a du boulot !

CHAO, LES JEUNES !

Côté technique, ce jeu est vraiment impressionnant, car il est dur d'en trouver les défauts ! Les graphismes sont à tomber par terre, la bande sonore est excellente (et en plus, elle change en fonction des levels, mais aussi des options que vous prenez !). Quant à l'animation, elle est démentiellement fluide. Bref, si l'on tient compte des nombreuses innovations et que l'on ne se focalise pas sur la difficulté un peu élevée dès le deuxième level (tant mieux pour la durée de vie !), on obtient un méga-hit sur Game Boy ! ■

Crevette le Mogwaï

1. Decors plateau TV pour le premier niveau.
2. Très fins
3. Gizmo fait fait du Trempolin !
4. La boite aux gants de boxe.

91%

EN RESUME

GREMLINS 2

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 91 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %

CHASE H.Q.

Le catalogue des jeux de la Game Boy est de si bonne qualité que l'on avait oublié qu'une fausse note était toujours possible... La voici !

Chase HQ n'est pas le premier jeu venu ! Borne d'arcade à succès, c'est l'une des plus grandes réussites de l'éditeur nippon Taito. C'est à ce titre qu'il compte de nombreuses versions sur ordinateur ou même sur console (Master System et NEC Core Grafx). Cette adaptation sur Game Boy était donc très attendue. On était d'autant plus confiaot que des jeux comme F1 Race avaient prouvé qu'une simulation automobile est parfaitement réalisable sur la portable de Nintendo. Qui aurait pu imaginer que cela allait devenir une telle catastrophe !

POULETS GARNIS

Dans Chase HQ, avec uo simple revenu de flic, les poulets roulent en Porsche 928 S4, des monstres sacrés qui frisent la barre du million de francs ! Mais là n'est pas le problème, il s'agit d'une brigade spécialement conçue pour arrêter les chauffards sur l'autoroute. Quand Nancy, la standardiste, les appelle, c'est le branle-bas de combat. Elle donne la description du contrevenant et la Porsche démarre au quart de tour. La poursuite commence.

SUIVEZ LA LIGNE BLANCHE

Les poursuites se déroulent toujours de la même façon. Une première portion d'autoroute est relativement calme. En évitant bien les voitures moins rapides et les bas-côtés rocheux, on limite les dégâts. Puis un croisement vous fait bifurquer vers le tunnel. Les voitures moins rapides vous ralentissent toujours. Après le tunnel, quelques kilomètres plus loin, la sirène se déclenche. C'est là qu'apparaît la voiture fugitive, marquée par une grosse flèche. Quelques coups dans le pare-chocs arrière, elle prend feu, et vous arrêtez son conducteur.

Y A-T-IL UN PROGRAMMEUR DANS LA SALLE ?

Lorsqu'on voit la réalisation de ce jeu, oo est vraiment affligé ! Si les graphismes tiennent à peu près la route, l'animation, elle, est no ratage complet. Aucune impression de vitesse et les réactions de votre voiture sont imprécises. De plus, les deux combinaisons de touche possible (on les choisit au début du jeu) ne sont pas pratiques et les collisions avec une autre voiture vous projettent dans le décor, ce qui n'existe dans aucune autre version. Quant aux turbos, il faut vraiment écarquiller les yeux pour se rendre compte que l'on vient de les activer. A l'arrivée, on obtient l'un des plus mauvais jeux disponibles sur Game Boy... ■

Crevette, qui freine toujours le dernier !

1. Nancy vous donne les ordres.
2. En image fixe Chase HQ paraît bien, mais dès que cela s'anime...

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

27%

EN RESUME

CHASE HQ

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 27 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 19 %

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).
• POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques.

Les consoles NINTENDO se branche directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Ref : 400.001

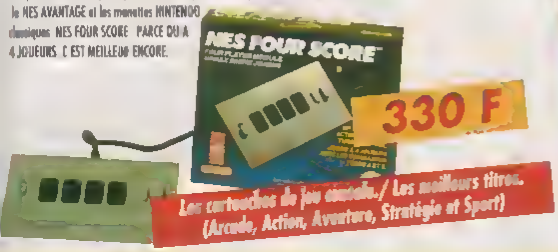
ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf 600 000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf 600 001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf 600 002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf 600 003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf 600 004	330 F
• LASERLINE (range 15 logiciels)	réf 600 005	390 F
• MEUBLE BOIS (range 28 logiciels)	réf 600 006	320 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf 600 007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf 600 008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf 600 009	195 F

LE NES FOUR SCORE. Réf. : 600.004
POUR LE PLAISIR DE JOUER JOUER JUSQU A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !
Le plaisir ce se partage ! Branché à la console le NES FOUR SCORE permet jusqu à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Rest compatible avec le NES MAX, le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'A 4 JOUEURS C'EST MEILLEUR ENCORE.



LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000
Débez votre partenaire grace au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

Les cartouches de jeu console./ Les meilleurs titres. (Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport)

• Adventure of Link	Réf	500 000	390 F	• Days of Thunder	Réf	500 054	390 F	• Gremlins II	Réf	500 015	430 F	• Probotector contra	Réf	500 029	360 F	• Stealth Atf	Réf	500 074	390 F
• Air Wolf	Réf	500 001	360 F	• Defender of the crown	Réf	500 005	430 F	• Gumshoe	Réf	500 058	390 F	• Punch out	Réf	500 029	330 F	• Super Mario Bros	Réf	500 031	390 F
• Bad Dudes	Réf	500 044	430 F	• Donkey Kong Classics	Réf	500 055	290 F	• Hogan s Alley	Réf	500 060	290 F	• Rad Gravity	Réf	500 034	360 F	• Super Mario Bros II	Réf	500 032	390 F
• Batman	Réf	500 002	430 F	• Double Dribble	Réf	500 056	360 F	• Isolated Warrior	Réf	500 001	390 F	• Rad Racer	Réf	500 025	360 F	• Super off road	Réf	500 033	360 F
• Battle of Olympus	Réf	500 045	390 F	• Double Dragon	Réf	500 008	390 F	• Jack Nicklaus golf	Réf	500 016	390 F	• RC Pro Am	Réf	500 030	390 F	• Super Spike V Ball	Réf	500 075	390 F
• Bayou Billy	Réf	500 003	390 F	• Double Dragon II	Réf	500 007	430 F	• Jackal	Réf	500 002	390 F	• Rampage	Réf	500 027	360 F	• Tangram	Réf	500 034	290 F
• Bionic Commando	Réf	500 044	430 F	• Dragon Ball	Réf	500 000	360 F	• Kung Fu	Réf	500 063	390 F	• Robocop	Réf	500 038	430 F	• Tetris	Réf	500 035	370 F
• Blades of Steel	Réf	500 047	360 F	• Dr Mario	Réf	500 009	330 F	• Legend of Zelda	Réf	500 017	390 F	• Shadow Warrior	Réf	500 087	390 F	• Tiger Heli	Réf	500 043	330 F
• Boulder Dash	Réf	500.044	330 F	• Duck Hunt	Réf	500 057	390 F	• Life Force	Réf	500.064	360 F	• Silent Service	Réf	500 029	360 F	• TMNT Turtle Ninja	Réf	500 036	390 F
• Boy and his blob	Réf	500.049	390 F	• Duck Tales	Réf	500 010	390 F	• Mega Man II	Réf	500 018	430 F	• Simon s Quest	Réf	500.068	390 F	• Top Gun	Réf	500 037	360 F
• Bubble Bobble	Réf	500.050	330 F	• Faxanadu	Réf	500 011	360 F	• Metal Gear	Réf	500.019	360 F	• Skate or Die	Réf	500 070	350 F	• Track and Field II	Réf	500 038	390 F
• Bad ai fighter	Réf	500.004	330 F	• Fester s Quest	Réf	500 000	360 F	• Metroid	Réf	500 065	360 F	• Ski or Die	Réf	500 071	390 F	• Turbo racing	Réf	500 039	390 F
• Captain Skyhawk	Réf	500.051	390 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	390 F	• Paper boy	Réf	500.020	330 F	• Snake Rattle n Roll	Réf	500 072	320 F	• Wild Gunman	Réf	500 078	290 F
• Castlevania	Réf	500.052	360 F	• Ghostbusters II	Réf	500 013	820 F	• Pinbot	Réf	500 071	390 F	• Sailor Jumper	Réf	600 038	390 F	• World Cup	Réf	500 040	390 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf	500.053	390 F	• Gremlins II	Réf	500 014	360 F	• Popeye	Réf	500 008	195 F	• Solstice	Réf	500 073	390 F	• World Wrestling	Réf	500 041	390 F
																• Wrath Black Manta	Réf	500 042	360 F

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

GAME BOY Réf. : 300.000
Inclus dans le package
• Le superbe jeu TETRIS
• Des écouteurs stéréo
• Un câble video link qui permet de jouer à deux simultanement et de disputer des parties acharnées.
• Des piles.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf 200 000	330 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON	Réf 200 001	230 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP	Réf 200 002	140 F
• LIGHT BOY LOUPE éclairante	Réf 200 003	290 F
• CASE BOY étui antichoc	Réf 200 004	150 F

Les cartouches de jeu GAME BOY. Les meilleurs titres : Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

• Alleway	Réf	100 000	195 F	• Duck	Réf	100.010	195 F
• Amazing spider man	Réf	100 001	195 F	• Motocross Maniacs	Réf	100 022	195 F
• Balloon Kid	Réf	100 002	195 F	• Nintendo World Cup	Réf	100.011	195 F
• Batman	Réf	100 020	235 F	• Qix	Réf	100 012	195 F
• Bugs Bunny	Réf	100 021	195 F	• Quiz Mania	Réf	100 019	195 F
• Burn fighter	Réf	100 003	195 F	• R Type	Réf	100 024	195 F
• Chasemaster	Réf	100 000	195 F	• Revenge of the Gator	Réf	100 013	195 F
• Double Dragon	Réf	100 005	195 F	• Soul Pocket	Réf	100 018	195 F
• Dr Mario	Réf	100 000	195 F	• Solarstriker	Réf	100.014	195 F
• F 1 Race	Réf	100 025	280 F	• Super Mario Bros	Réf	100.015	195 F
• Gargoyle s quest	Réf	100 007	195 F	• Teenage Mutant Hero Turtles	Réf	100.023	035 F
• Golf	Réf	100 008	195 F	• Tennis	Réf	100 016	195 F
• Hyper Lode Runner	Réf	100 020	195 F	• Wizards & Warriors	Réf	100.017	195 F
• King of the ice	Réf	100.009	195 F				

TEXTES ET PHOTOS © NINTENDO FRANCE 90/91

Club Nintendo

SOS (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion au Club Nintendo
B.P. 14 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

BON DE COMMANDE à retourner à : S16 ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY Tél : 34 17 21 99

*Colissimo : 48 h.

REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....
REF ..... JEUX ..... ACCESSOIRES ..... CONSOLE .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
Tél .....

Frais de port et d'emballage	+ 20 F.
Frais de contre-remboursement	+ 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires du rangement	+ 60 F.
Total à payer	

N° du Client :
Reglement ❑ CB ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Chèque bancaire ❑ Paiement contre-remboursement
N° Carte Bleue Date d'expiration ../..
Signature

Tous les produits NINTENDO FRANCE sont représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, en magasin. Délai d'livraison à réception de la mandatée : 18 jours

Et voilà que c'est au tour de la Game Boy d'accueillir Paperboy... Jusqu'où ira- t-il ?

NES, Master System, Lynx, bientôt Super NES, Paperboy n'en finit plus de coloniser tous les standards de console existant sur la planète ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est aujourd'hui au tour de la Game Boy de succomber à cette Paperboymania. Ce jeu n'a pourtant rien d'extraordinaire ! A l'origine conçu sur borne d'arcade (il y a très, très longtemps... dans une lointaine galaxie !), il s'est rapidement démocratisé sur micro-ordinateur, pour finalement atterrir sur cartouche.

NOUVELLES FRAICHES !

Pour l'histoire, il faut que je vous explique que les paperboy existent réellement aux USA. C'est une vieille tradition, outre-atlantique, que de trouver tous les matins, à son réveil, le journal du jour sur le pas de la porte. Pour obtenir ce résultat, une armée de teenagers dûment rémunérés, parcourent les rues en bicross et jettent le journal dans les boîtes aux lettres des abonnés du quartier (avant d'aller au collège !). C'est exactement ce que doit faire notre héros. Et s'il ne veut pas se faire renvoyer, il doit accomplir sa tâche le mieux possible.

ABONNE JOURNEE

Le paperboy que vous commandez tient une rue entière sous sa responsabilité. Avant de partir, il compulse son plan, sur lequel sont indiquées les maisons abonnées qu'il faut servir, et les maisons non-clientes qu'il ne faut pas livrer, sous peine de manquer de réserves pour alimenter les abonnés suivants. A la fin du parcours, votre patron fait le compte. Les clients contents se réabonnent. Les autres annulent leur souscription. Et si vous avez vraiment assuré, le lendemain, pour la tournée suivante, de nouveaux abonnés apparaissent. Le but est d'obtenir le maximum d'abonnés... et de rester en vie.

ATTENTION DANGER

Deux problèmes vont rapidement se présenter à notre pédaleur de service. Premièrement, il doit viser les bonnes boîtes aux lettres, et ça c'est pas du gâteau ! Si vous anticipez trop, le journal tombe par terre, et si vous lancez trop tard, vous risquez de briser l'une des fenêtres. L'autre problème majeur, c'est que la rue est truffée d'obstacles en tout genre qui n'ont qu'un seul but: vous faire tomber. Et faites gaffe, car cela peut aller du chien méchant à la ménagère enragée ! Et quand vélo cassé, vous y'en a renvoyé... Oyé !

PAPER'GAME'BOY

Techniquement, rien à dire, c'est du Paperboy tout craché. Les graphismes sont fidèles aux autres versions (sans la couleur, bel exploit !). L'animation ne souffre d'aucun reproche mais la bande sonore n'est pas d'une qualité extraordinaire. Bref, le seul bug, c'est que ce type de jeu commence à mal vieillir... Donc, à réserver aux nostalgiques ■

Crevette, qui se couche à l'heure où les paperboy se lèvent !

1. Paperboy va se faire «chopper» !
2. Les aléas de la vie, résumés en une seule rue !

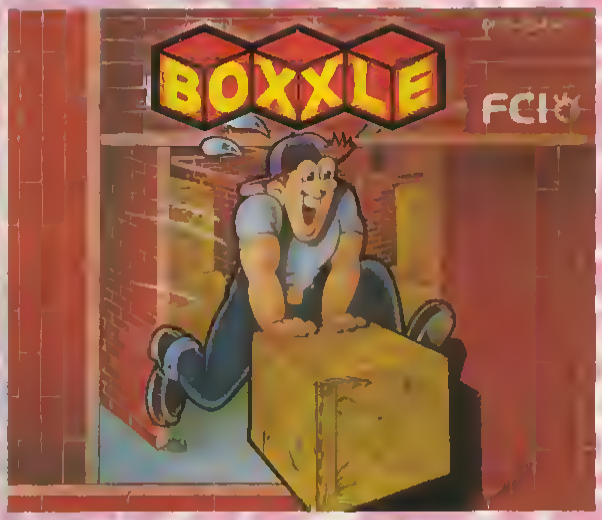
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "Index"

70%

EN RESUME

PAPERBOY

- Console : GAME BOY
- Genre : paperboy !
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 38 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 50 %



Pour les amateurs de Kwirk, voici Boxxle... Les neurones vont encore trinquer.

Boxxle est l'un de ces petits jeux de réflexion, de plus en plus nombreux sur console, qui s'adaptent parfaitement à la Game Boy. Pas besoin de graphismes évolués ou d'animations supersoniques, tout repose sur la complexité des problèmes à résoudre ! Dans Boxxle, Willy, votre personnage, doit déplacer des caisses. C'est pour offrir un cadeau à la girl qu'il courtise, qu'il accepte ce boulot de magasinier dans un entrepôt. Contrairement à l'habitude, il n'aura pas besoin de gros muscles bien gonflés, mais plutôt d'un cerveau bien rempli ! Les temps changent...

CAISSES T'EN PENSE ?

Imaginez un entrepôt de 108 pièces et vous comprendrez la hauteur de la tâche qui l'attend ! Chaque pièce est un mini labyrinthe. Des petits points inscrits sur le sol marquent l'endroit où Willy doit placer les caisses, elles-mêmes dispersées un peu partout dans la pièce. Willy doit les pousser jusqu'aux emplacements réservés. Il peut pousser, mais en aucun cas tirer. Et comme les espaces et les couloirs sont la plupart du temps très étroits, il ne faut pas se tromper dans les déplacements. Si vous poussez une caisse au mauvais endroit, elle reste bloquée indéfiniment. Mais le temps est limité, et quand le compte à rebours revient à zéro, c'est fini ! Si vous êtes bloqué avant, vous pouvez toujours interrompre la partie et reprendre au début.

SIGNATURE

Et si les 108 tableaux ne vous ont pas suffi, il est possible de créer ses propres tableaux ! Comme dans Hyper Lode Runner. On vous file un écran blanc, et c'est à vous de le remplir. Le curseur symbolise l'objet qu'on va dessiner. Un bouton permet de changer d'objet, et l'autre de le tracer sur l'écran. Quand tout est terminé, c'est à vous de jouer.. Sur votre création !

OU EST L'ASPIRINE ?

J'avoue que j'aime beaucoup ce genre de jeu. Entre deux shoot'em up destructeurs, cela fait du bien de réfléchir un peu. Comme je le disais plus haut, les graphismes sont simples, mais ce n'est pas important. La musique, par contre, est de très bonne qualité avec, surprise, une digitalisation d'un cri de joie pour saluer votre réussite sur un tableau ! Si l'on ajoute le mode création de tableau, on comprendra que le jeu est loin d'être bâclé... Planquez vos neurones ! ■

Crevette, the mindbender

2

1

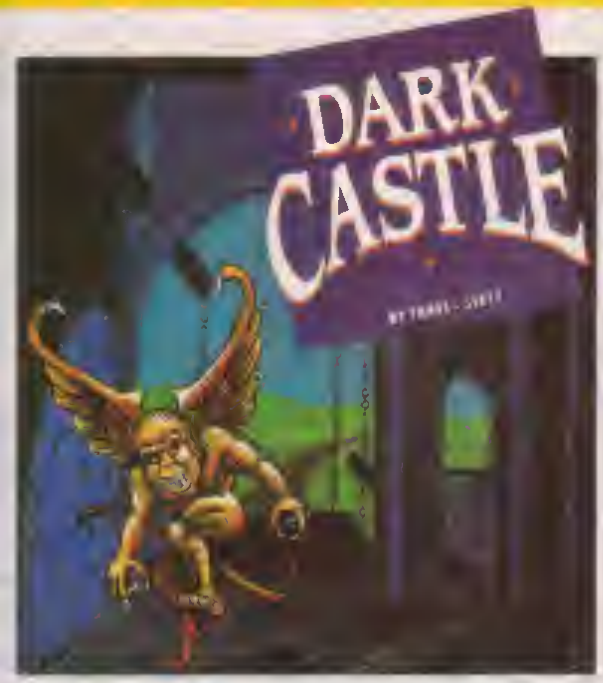
1. Caisses en vrac.
2. Willy s'est endormi. Le temps de prendre la photo

86%

EN RESUME

BOXXLE

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 10 %
- Animation : 50 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 88 %

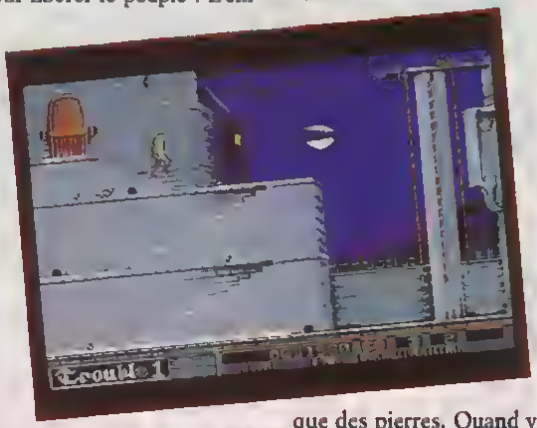


Sur Megadrive, Electronic Arts est capable du meilleur comme du pire. Dark Castle fait partie du pire !

Un mauvais jeu, cela ne fait jamais plaisir ! Pour un testeur passionné, il n'y a rien de plus déprimant que de devoir se taper ce qu'on appelle entre nous les "daubes à touristes", les "ratages", les "atrocités", bref, les jeux qui sont tout juste bons pour la poubelle. Dark Castle rentre en plein dans ce club des horreurs. Les jeux sur cartouche coûtent cher et la Megadrive est une machine évoluée, il est donc inadmissible que des titres d'une aussi mauvaise qualité hantent les rayons consoles.

CASTLE EST UNIQUE

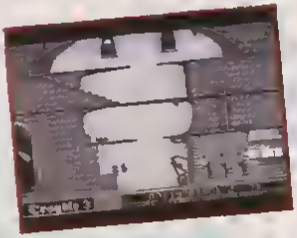
Pour résumer rapidement la situation, y'a un big seigneur diabolique qui martyrise son peuple, du haut de son "kolossal" château. Heureusement que vous êtes tombé dans la marmite du preux chevalier quand vous étiez petit ! Sinon, personne n'aurait osé affronter le tyran pour libérer le peuple ! L'embêtant c'est qu'à part vos petits doigts potelés, vous ne disposez que de quelques cailloux pour abattre les ennemis. Certes, on peut trouver des cailloux supplémentaires en ramassant quelques sacs qui traînent dans les coins, mais bon, c'est un peu léger. J'enchaîne donc sur la topographie des lieux.



1

LA PORTE- MALHEUR !

Tout commence dans le hall du château. Quatre portes se présentent. Chacune ouvre sur un ensemble linéaire de salles. Quand vous y entrez, vous atterrissez dans une pièce remplie d'obstacles. Il faut les franchir pour rejoindre la porte menant à la pièce suivante. Et rebelote, jusqu'à la fin de cet ensemble, puis choix d'une autre porte du hall, et ainsi de suite. C'est en triomphant là que vous pouvez ramasser des options comme les fireballs, permettant de tirer des boules de feu plutôt que des pierres. Quand vous avez terminé toutes ces épreuves, considérées comme des "practices " (!), il faut rentrer dans la salle du **Black Knight** pour l'éliminer, en faisant tomber la plate-forme sur laquelle il se trouve... Ben voyons !



2

3

*%#@$!!!

Ce jeu, c'est vraiment la **Beresina** ! Seuls les graphismes sont à peu près supportables (et encore). L'animation du personnage est dramatique, la jouabilité médiocre,la gestion des collisions ridicule (même à dix centimètres, les ennemis vous terrassent !). Si on ajoute à cela que l'intérêt du jeu est très limité, je vous conseille fortement d'éviter cette daube infâme. ■

Crevette,
aime faire des achats tôt !

1 - Les escaliers sont le passage obligé
2 - Seul détail marrant du jeu : le bourreau qui fouette les mecs
3 - Le hall central du château.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

19%

EN RESUME

DARK CASTLE

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 66 %
- Animation : 33 %
- Son . 78 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 09 %
- Player Fun : 05 %

LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62 27 04 38

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BASE 4
La micro facile

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83 78 78
Centre Cial. BAB2	- 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L Laporte	- 64600 ANGLET	59.52 47.51
57 Bd. Lacaussade	- 65000 TARBES	62 51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+4 jeux **2490F**
Garantie 2 Ans
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F
Avec moniteur 1083 s : **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490F**
ou
Avec monit. coul. SC 1224 . **3990F**

ATARI LYNX

nouveau modèle
plus petit, plus beau **790F**

NEO GEO

+ Magician Lord **3490F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO
CPC 6128 avec mon. couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615
Offre incroyable limitée à 100 pièces
1990F
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F

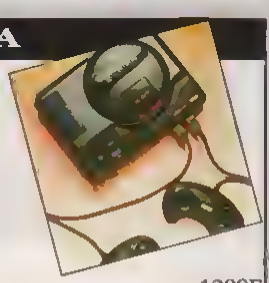
CPC 464 + moniteur couleur 999 F

NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX** avec alimentation câble péritel, paddle + 1 jeu.
+ 2ème jeu "**1941**"
+ 2ème manette Ultimate arcade (manche métal, fonctions de tir automatique réglables + ralentissement de l'action)
PROMO 1990F
Manette Ultimate arcade seule : 199F

SEGA

MEGADRIVE (Française)
avec 1 manette de jeux **949F**
+ COLISSIMO 50F



+ Sonic	1299F
+ Street of Rage	1349F
+ E.A Ice Hockey	1349F

Adaptateur M.S. en G.G. + Golden Axe ou Cyber Shinobi 469F

GAME GEAR **990F**
+ COLISSIMO 50F

Adaptateur cartouches Master System pour Game Gear **189F**
+ poste 20F

NEC TURBO GT

+ 2 jeux **2490F**

NEC PUISSANCE 5

CORE GRAFX
+ 2 manettes
+ 1 jeu + adtaptateur 5 joueurs **1290F**

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE . _____
TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX
*frais de port & d'emballage	
FRAIS DE PORT	Total

EN COLISSIMO 48 H . 50,00 frs
EN CHRONOPOST 24 H · 100,00frs

Ci-joint mon règlement par
❑ Chèque ❑ Mandat
Contre Remboursement + 50F

Signature:
(des parents pour les mineurs)

PO14

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

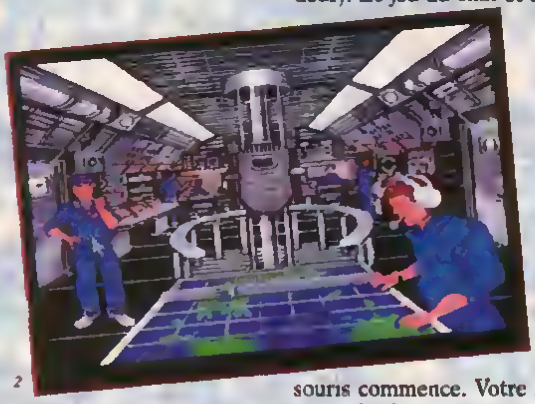
Sega pense aux claustrophobes en leur offrant une simulation de sous-marin, pour le moins... profonde !

Eh, les p'tits gars, voici venu le moment de se jeter à l'eau, sur Megadrive ! 688 Sub Attack débarque sur votre machine préférée. Profitez-en car vous n'aurez pas tous les jours l'occasion de commander un sous-marin, en direct-live, bien au chaud dans vos pantoufles.La qualité de réalisation de ce petit jeu sans prétention rappelle les sensations humides du *Grand Bleu* et d'*Abysse*. Captain, plongée immédiate...

1

A VOS ORDRES

Une précision avant de commencer : ce jeu a été conçu bien avant les récents évènements survenus en Union soviétique et dans les pays du Pacte de Varsovie et qui les ont poussés à la désintégration. Cela explique que 688 est fortement axé sur la guerre froide (chaude pour certaines missions) entre les USA et l'URSS. D'ailleurs, votre première initiative consiste à choisir le type de sous-marin que vous voulez commander : classe Los Angeles (USA) ou classe Alpha (URSS). Bien sûr, selon votre choix, les missions différeront. Et, détail qui prouve le souci de réalisme dans ce jeu, si vous sélectionnez le submersible russe, vous aurez la surprise de trouver les noms des commandes et les messages vocaux en russe ! Une fois votre choix fait et le contexte déterminé (exercice ou guerre), vous partez en mission.


2

MILLE SABORDS !

Tous les organes vitaux du sous-marin sont représentés dans une salle spéciale. Le radio, le navigateur, le torpilleur, le périscope... C'est en pointant dessus que l'on accède aux différents menus de contrôle. En premier lieu, visite à la radio pour prendre connaissance des ordres. Ensuite,il faut se diriger vers la navigation pour marquer son trajet (grâce à diverses cartes). On met la machine en branle (les commandes classiques d'un sous-marin sont toutes là). Et l'on se dirige inexorablement vers la baston ! Rapidement, vos cibles apparaissent sur les radars (de surface et de profondeur). Le jeu du chat et de la souris commence. Votre système de détection est complet, mais celui de l'adversaire aussi; il faudra donc utiliser le maximum de matière grise pour le (ou les) feinter. Attention aux frégates qui protègent les cargos ou aux sous-marins ennemis qui se planquent derrière un rideau de contre-mesures électroniques. Il faut éviter les sonars adverses, envoyer des leurres acoustiques pour tromper l'ennemi... Bref, c'est la guerre !

AU FOND, IL NE SONT PAS SI...

Une bonne simulation, ça fait plaisir ! 688 trouve le juste milieu entre le réalisme et la simplicité, un exploit ! La réalisation n'appelle aucun reproche, quant aux voix digitalisées, ce sont les meilleures que j'aie entendues sur Megadrive. Tous sur le pont... ■

Crevette,
marin d'eau douce !

4

1- Cheeseburger ou caviar ?
2- La salle centrale du sous-marin
3- Des fonctions de navigation avancées.
4- Les commandes des machines

90%

EN RESUME

688 SUB ATTACK

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 86 %
- Animation : 88 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 89 %

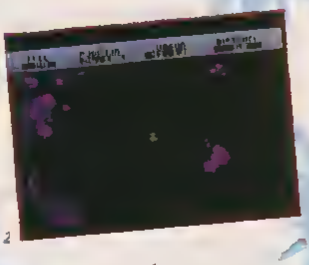
Aujourd'hui le monde, demain la galaxie et après-demain le... après-demain quoi, au fait ?

L'infatigable éditeur US Electronic Arts continue à submerger la Méga D. de news toutes chaudes, réussissant même l'exploit de sortir plus de cartouches à lui tout seul que tous les licenciés Sega réunis. Mais où s'arrêteront-ils ?

UNE DOC AD HOC

Si on excepte quelques titres comme Road Rash ou Dark Castle, les jeux Electronic Arts se sont toujours

singularisés par leur grande complexité. Généralement issues du monde de la micro-informatique et destinées aux plus vieux d'entre vous, les cartouches de cet éditeur se révèlent passionnantes

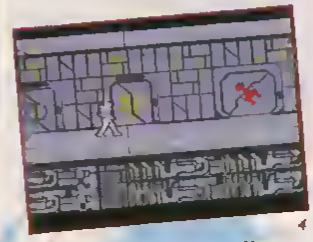


mais au prix d'une prise en main pas toujours évidente. Adaptation d'un jeu culte de stratégie de la micro, Starflight ne trahit pas la tradition. Un simple coup d'oeil sur le manuel et on comprend qu'on n'est pas face à un banal shoot them up : 96 pages bien serrées, c'est un peu lourd à digérer.

Il faut reconnaître que la tâche est à la mesure de la documentation puisque ce jeu ne vous propose ni plus ni moins que d'explorer l'univers.

DES NOUVEAUX MONDES A CONQUERIR

Dans un futur lointain, le système solaire dans lequel vous vivez est sur le point de disparaître. Jeune capitaine stellaire débutant, vous êtes chargé par le grand conseil intergalactique de trouver de nouveaux mondes à coloniser. Il faudra recruter un équipage en mélangeant diverses formes de vie extraterrestre (mais attention à la



haine entre races), affecter un poste à chacun de vos hommes, équiper un vaisseau et partir à l'exploration de l'univers. Commerce, troc, guerre, tous les moyens sont bons pour s'enrichir et améliorer son équipement.

Il est impossible de vous détailler en une page toutes les surprises qui vous attendent : sachez simplement que vous rentrerez en contact avec des tonnes d'aliens, que vous discuterez, négocierez, vous battrez et

explorerez un nombre incalculable de planètes. Il faudra également gérer l'armement, le carburant et faire attention à des facteurs tels que la gravité. Le tout au milieu d'une réalisation qui, sans être au top des capacités de cette 16 bits, reste satisfaisante vu la richesse hallucinante du soft.

THIS IS MAJOR TOM TO GROUND CONTROL

Une fois les différents paramètres du jeu maîtrisés, Starflight est un programme fascinant dont il est quasiment impossible de s'arracher. Le scénario, bourré de surprises, est un véritable régal (mais attention, il faut comprendre un minimum l'anglais !) et la profondeur de la quête n'a rien à envier à celle d'un Phantesy Star. Captivé par ce jeu unique qui mélange avec tant de brio science-fiction, jeu de rôle, wargame et simulation économique, on finit par se prendre vraiment pour un héros de Star Trek et à oublier le monde extérieur. Capitaine Kirk à Entreprise, ce soft est un monument ! ■

Iggy, lost in space.

1- D'un système solaire à l'autre
2- La carte spatiale, indispensable pour se repérer
3- Un investissement utile : le bouclier
4- Les grands préparatifs

90%

EN RESUME

STARFLIGHT

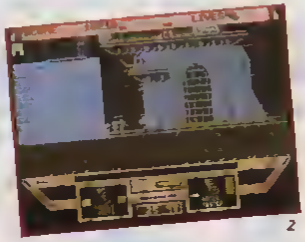
- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de stratégie
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 80 %

C'est la première adaptation d'un jeu d'une des marques référence des micros 16 bits : Psygnosis. C'est à Electronic Arts qu'incombe l'adaptation Mega D. de Fatal Rewind (The Killing Game Show sur micro).

Ce jeu est un shoot'em up. Qui dit shoot'em up dit scénario tenant dans un confetti. Eh bien, je dois dire que celui-ci sort plutôt de l'ordinaire.

UN PUITS VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

L'action se passe dans le futur. La principale chaîne de TV de la planète Klaxos 9 invente le Killing Game Show, un jeu d'une violence inouie. Pour faire passer la pilule, les organisateurs donnent la chance de se racheter à un


2

groupe de prisonniers. But du jeu : sortir vivant des douze puits de la mort. Récompense : devenir un héros galactique. Pour avoir une meilleure chance de s'en tirer, les G.O. du coin vous ont implanté une peau métallique résistant à la plupart des tirs. Vous voilà paré pour affronter le premier puits. Vos ennemis sont des Half, des robots spécialements programmés pour vous tuer. Pistolets aux poings vous commencez le carnage. Tout serait simple s'il n'y avait pas le Doll, un liquide mortel remplissant petit à petit le puits. Sauve qui peut !

1

A QUE JE SUIS LA DOLL DES JEUNES !

Le premier puits est vite passé. Vous vous apercevez que vous êtes bloqué dans le suivant par un champ de force. C'est là que réside le principal intérêt du jeu. A cô-

3

té de chaque champ, il y a une serrure représentée par une forme géométrique. Il faut trouver la forme correspondante et désactiver le champ en restant appuyé sur le bouton de tir. Tout le jeu est basé sur ce principe. Ici, il faut désactiver des champs, là il faut actionner des chaînes pour les escalader. Ailleurs, il faut ramasser des diamants pour pouvoir passer. Bien sûr, des options sont disséminées sur votre chemin. Le problème est que vous ne pouvez en avoir qu'une seule à la fois. Pour en activer une, le système est le même que pour les "clefs". Il faut laisser le doigt appuyé sur le bouton.

HEROS DE CONDUITE

Comme vous le voyez, tout n'est pas simple. C'est dur d'être un héros. Heureusemeot, techniquement il n'y

4

a pas grand-chose à redire. Les graphismes sont colorés et l'animation magnifique. Le scroll différentiel est une merveille du genre. Seules ombres au tableau, la musique qui devient vite rengaine et la difficulté vraiment mal gérée. Autant les deux premiers puits soot faciles, autant les autres sont corsés. Ils frisent presque la crise de nerfs. Fioalement, c'est un bon jeu qui permet d'attendre Shadow of the Beast. ■

Wonder Fra
fatalement vôtre.

1 Les diamants ne rendent pas éternels
2 Attention le Doll monte.
3 Puissant, le laser
4 Un endroit vraiment accueillant.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "Index".

76%

EN RESUME

FATAL REWIND

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 92 %
- Son : 45 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 68 %

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
BAD DUDES VS. DRAGONNINJA
T.M.
DATA EAST
ocean
et dangereux.
Egalement, des lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant Ninja, vert et horrible - qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gâcher votre journée.
LES ARMES DE NICK SERONT-ELLES ASSEZ PUISSANTES POUR VAINCRE L'ENNEMI?
SEUL DRAGONNINJA DÉTIENT LA RÉPONSE.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

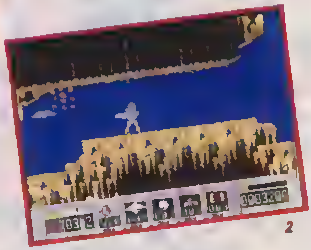
Si je vous dis : apparence humaine, carcasse de métal et puissance de feu impressionnante, vous me répondez "Cyborg" ? Tout bon. Turrican, le jeu idéal pour ne pas se sentir dépaysé en revenant d'une séance de Terminator 2.

Une fois de plus, la Méga D. accueille dans ses circuits la conversion d'un hit micro. L'histoire de ce robot parti à l'assaut d'un gigantesque ordinateur devenu fou, s'était taillé un franc succès : 50 % plate-forme, 50 % shoot'em up et 100 % fun !

TU L'AS VU MON EXO-SQUELETTE ?

Qui dit shoot'em up dit "tir à gogo". Les cinq niveaux grouillent donc de formes mutantes qui n'ont qu'une idée en tête : la destruction de tout intrus. Heureusement, notre bon vieux tas de tôle n'est pas venu les mains vides dans ces mondes bizarres autant qu'hostiles. Outre sa fidèle pétoire (à tirs triples), il dispose de mines, de grenades ainsi que de lasers aux trajectoires variables. De plus, une arme ne chasse pas l'autre. Autre avantage, la possibilité de se transformer en scie circulaire, histoire de faire un peu de ménage à l'alentour, et le champ de force qui rend invulnérable. Ces armes disposent d'un nombre de coups limité et doivent donc être utilisées avec parcimonie. On retrouve également les indispensables bonus, particulièrement nombreux et variés.

Mais, te demanderas-tu fidèle lecteur, jusqu'ici, je ne vois venir que les caractéristiques d'un jeu de tir. D'où c'est-y qu'il vient le côté jeu de plate-forme ? Tout simplement du relief méchamment accidenté qui oblige notre robot à jouer du jarret comme n'importe quel Sonic. Atoût appréciable, les parcours ne sont pas linéaires : un peu d'exploration sera nécessaire.



ÇA TE DERANGE SI JE JOUE ?

Une réalisation plus qu'honorable, un game play irrésistible et juste ce qu'il faut de stratégie. Turrican a tout d'un classique. Le hic provient de sa difficulté vraiment trop mal dosée. Dès les premiers pas, le joueur, assailli par des meutes d'aliens, doit faire des efforts incommensurables pour progresser. La situation ne s'arrange pas par la suite et cette difficulté excessive en vient à gâcher une bonne partie du plaisir.

Turrican ravira les excellents joueurs qui trouveront un challenge à leur mesure (Wonder, on t'appelle !) mais risque bien de décourager les autres. Entre la cartouche qui finit au placard par manque de difficulté et celle qu'on délaisse parce que trop "prise de tête", il doit bien y avoir un milieu, non ? ■

Iggy, mi-homme mi-testeur.

1 "Tête de fer" s'éclate bien
2- Un des nombreux culs-de-sac du jeu
3- Le premier robot monte sur ressorts.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "Index".

78%

EN RESUME

TURRICAN

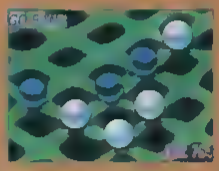
- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up/ plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 84 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 68 %

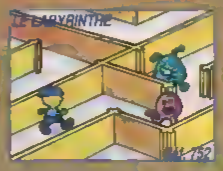
GAME PLUS

plus d'action - plus d'émotions

JEU ELECTRONIQUE A SYSTEMES INTERCHANGEABLES. Vendu avec la cassette du jeu "LE MUR DE BRIQUES".

CASSETTES DE JEUX





- CONTRASTE
- REGLAGE DU VOLUME
- PRISE DE CASQUE
- PRISE DE L ADAPTATEUR ALTERNATIF

Fonctionne avec 4 piles LR6 "AA 4 5 V (Non incluses)

SUPER CONCOURS AVEC *GAME PLUS*

GAGNEZ 6 GAME PLUS + 6 JEUX ELECTRONIQUES INTERCHANGEABLES, 6 PAIRES DE COULEURS ROMPLUS, 6 CARTOUCHES DE JEUX GAME PLUS ET DES PRIX !

POUR CELA, IL TE SUFFIT DE RETROUVER L'ADRESSE DE DELPLAY. RENDS-TOI VITE DANS LE MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ TOI, ET RECOPIE L'ADRESSE DE DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU *GAME PLUS* POUR RENVOYER TON BON DE PARTICIPATION. CONSULTE LE 36 15 PLAYER ONE , RUBRIQUE "JEUX DELPLAY" , POUR RETROUVER L'ADRESSE DES MAGASINS QUI VENDENT *GAME PLUS*.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 31 DECEMBRE 1991
LES VAINQUEURS SERONT TIRES AU SORT. CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le règlement de ce concours sera adressé sur simple demande formulée par écrit et adressée à DELPLAY

BON DE PARTICIPATION

Je souhaite participer au tirage au sort du concours *GAME PLUS*, organisé par DELPLAY PO 14

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

DATE DE NAISSANCE _____ RENVOYER CE BON DE PARTICIPATION A L ADRESSE DE DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU *GAME PLUS*

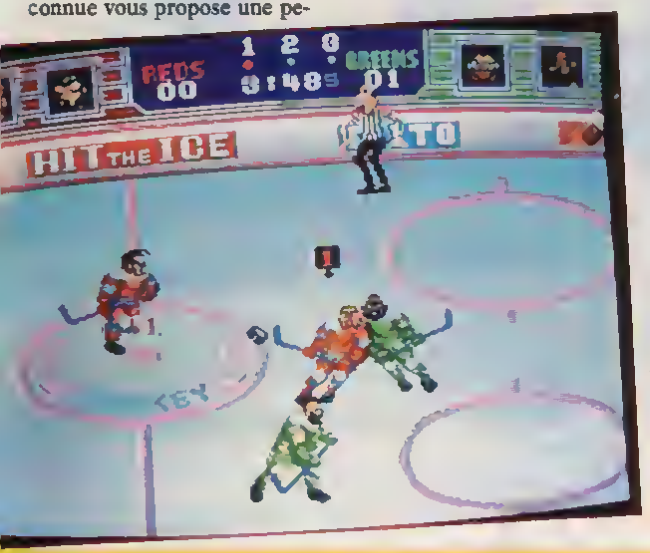
Gros biscotos et petite cervelle, ça castagne dur sur la glace. Y' a bon le hockey !

Fini les vaches maigres : après une période de disette pendant laquelle on s'était fait quelques cheveux blancs, la pompe à jeux est de nouveau amorcée sur Core. Ouf ! Dommage que Hit The Ice, le premier soft à arriver après tant d'attente ne soit pas vraiment un tombeur.

ARBITRE, VENDU !

Cette adaptation d'une borne d'arcade quasiment inconnue vous propose une petite partie de hockey. Loin du réalisme d'un jeu comme Electronic Arts Ice Hockey, Hit The Ice nage en plein délire : il n'y a que deux joueurs par équipe, le palet adopte des trajectoires très amplifiées, les personnages semblent sortir d'un dessin animé et surtout, ça bastonne sec sur le ring.

On savait que le hockey ne se distinguait pas par son côté pacifique, mais à ce point-là, c'est de la folie ! Les joueurs passent leur temps à s'envoyer des patates monstrueuses sans que, visiblement, l'arbitre ne se sente trop concerné. Dans ces conditions, pourquoi se gênerait-on, hein ?



ÇA GLISSE MAL AU PAYS DES MERVEILLES

Bon c'est bien gentil tout ça mais après 10 minutes de défoulement, on se dit que, après tout, Hit The Ice est une simulation sportive, pas un beat them up. C'est là que les choses se gâtent. Parce que, côté profondeur de jeu, excusez-moi mais c'est pas vraiment ça. Faible nombre de coups, impossibilité de choisir le joueur que l'on contrôle, absence de scanner, l'aspect stratégique du jeu est vraiment réduit au minimum : les parties, très fun au début, deviennent vite plutôt ennuyeuses.

Finalement, avec son côté cartoon et sa réalisation plutôt sympa, Hit The Ice aurait pu être un jeu vraiment éclatant si les concepteurs s'étaient un peu plus préoccupés de sa profondeur. Finalement, l'achat de ce soft s'impose uniquement si vous disposez d'un quadrupleur de joypads. A quatre c'est alors un véritable plaisir de se livrer à des bastons sauvages sur la glace !

Pour les autres Necfans, mieux vaut peut-être attendre les prochaines sorties ou se procurer un des nombreux classiques de la Core. Après tout, il y a suffisamment de super jeux sur cette machine pour ne pas s'embêter avec les moyens. Non mais ! ■

Iggy, l'Esquimau

1- Un bon coup d'épaule avant un coup de boule
2 Une pleuvre sur la patinoire ! Un des nombreux gags du jeu

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le **3615 Player One**, rubrique "index".

67%

EN RESUME

HIT THE ICE

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 77 %
- Animation : 79 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 76 %

TOP GUN™

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun – The Second Mission. voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo. Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants

PALCOM SOFTWARE

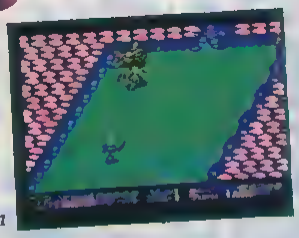
Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Copyright © 1989 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation. KONAMI Inc. Authorized User. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Industry Co.,Ltd. Underlying Source Code ©1989 KONAMI Inc.

Isolated Warrior

Isolated défie les lois de l'animation sur NES... Pour un shoot'em up des plus classiques.

Les guerriers solitaires sont à la mode ces derniers temps ! Après **Buraï Fighter**, c'est au tour de **Shadow Warrior** de prendre son courage à deux mains (si vous le voulez bien !) pour casser de l'alien. De peur d'attraper froid, il s'est équipé d'un exo-squelette qui ferait pâlir d'envie **Sigourney Weaver** dans *Aliens* (le retour) ! Ce n'est pas, d'ailleurs, ce qui l'empêchera de s'en prendre plein la tête... Et vous avec !



1

3D POUR LE PRIX D'UNE

Les décors d'**Isolated Warrior**, contrairement à la plupart des autres sboot'em up, sont en 3D isométrique ! Kes qui m'raconte, pensez-vous l'air interrogateur ? Ce mot aux allures scientifiques veut tout simplement dire que les décors sont vus de trois-quarts haut grâce à une astuce qui s'appelle de la fausse 3D (car les dessins sont faits en 2D classique, avec un effet de perspective pour donner l'illusion de relief). Dans **Isolated Warrior**, c'est plutôt réussi. L'animation n'est pas saccadée, les divers éléments qui se baladent sur l'écran sont parfaitement lisibles, et cela ne perturbe pas les habitudes de maoipulation du personnage. Seul problème, votre héros ne peut pas avancer plus loin que la moitié de l'écran. Résultat, si des tonnes d'ennemis vous poursuivent, vous allez avancer, avancer encore et vous faire bloquer par une barrière invisible ! Les autres ont le temps de vous rattraper et de ne faire qu'une bouchée de vous.

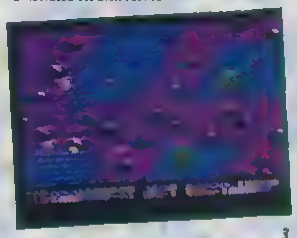
Dans les premiers levels, notre Isolated Warrior est à pied, mais dans les niveaux suivants, il s'équipera successivement d'un jetpack (un réacteur dorsal) pour survoler les ennemis, et d'une moto futuriste pour dérouler le bitume tel un Akira de l'espace (en faisant des roues arrière, on évite le contact mortel des aliens). Il faut bien cela pour lutter contre les 40 types d'ennemis différents qui vont vous pourchasser à tour de rôle !

DESOLATED WARRIOR

Isolated Warrior ne manque pas d'innovations: des décors psychédéliques, des monstres étranges et un sytème d'options d'armes assez nouveau (si vous prenez un W, votre tir balaie de plus en plus large, et si vous prenez un L, c'est le contraire !). Et pourtant je ne peux pas dire qu'il m'ait transcendé ! En clair, j'ai pas pris mon pied. Quand on y joue, on le trouve bien foutu, mais sans le petit déclic qui provoque une réaction passionnelle. Oui, c'est bien cela, ce jeu manque de passion... Il est complètement aseptisé. Dommage. ■

Crevette,
warrior of the waste land !

1- Un monstre qui trompe !
2- La partie mauve vous grille les pattes.
3 Isolated est bien réalisé



3

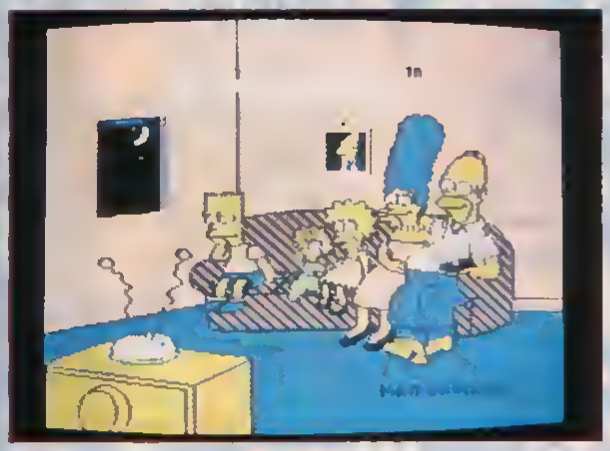
56%

EN RESUME

ISOLATED WARRIOR

- Console : NES.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 59 %

NINTEN'DO THE BARTMAN !



Accrochez-vous sec à votre fauteuil, après Mario 3, c'est au tour des Simpsons d'illuminer la scène de la NES... Chaud devant !

Le dessin animé le plus drôle et le plus intelligent depuis les Tex Avery, j'ai nommé Les Simpsons, débarque sur la NES... L'événement est de taille ! Plus la peine de devoir guetter la grille des programmes de Canal+ pour rentrer dans l'univers familial des Simpsons. **Bart**, **Homer**, **Marge**, **Lucy** et **Maggie** seront disponibles en direct-live dès le mois prochain, dans les échoppes « Nintendiennes » de France et de Navarre. Au premier abord, le jeu reprend le style de **Boy and His Blob**. Dans cette aventure, des **Space Mutants** ont envahi la ville de Springfield. **Bart** doit courir à pied ou sur son skateboard pour retrouver les objets que les Space Mutants ont laissés derrière eux. Tout ce qui comporte de la couleur mauve doit être recouvert ou peint avec une autre couleur. Les boîtes aux lettres, les enseignes, les pots de fleurs ou de simples rideaux doivent être impérativement pourchassés et peints à coups de bombes aérosols (l'arme préférée de Bart !), de pétards, de clefs à molette, ou de tout autre objet que trouve le rejeton Simpson sur son chemin. Il ne faudra pas, non plus, oublier de mettre ses lunettes X pour repérer les quelques Space Mutants qui se sont infiltrés parmi le public ! Pour le plus grand plaisir des amateurs, l'univers de la série est parfaitement respecté et des voix digitalisées du camarade Bart vous mettent vraiment dans l'ambiance. « Yo man » !

Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés

SEGA *Officiel*

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Déja plus de 40 titres

ATARI

La **Lynx II** est dispo
790F
News : Checkered Flag
Turbo Sub

NEC

Turbo GT + 1 Jeu 2490F
Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les jeux de la Core Grafx

LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

SEGA

The News Mega Drive

Street of Rage
Wolf in Battle Field 2
Devil Crush
The Immortal
Fatal Rewind
Dark Castel
Speed Ball 2
Shadow of the Beast
Toe Jan and Earl
Mercs
Donald Duck Quack shot

PROMO SONIC 345F

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ 1 jeu au choix* **1290F**
*James Pond, Dick Tracy, Shadow Dancer, Moonwalker ou Sonic

News **Game Gear**
Put and Putter, Progger
Ax Battler, Legend of Ninja

Très Bientôt
SONIC
Sur Master System

News
Master System
Populous
Duck Tales
Ms Pacman
Flinstones
Prince of Persia
Die Hard 2
Shadow of the Beast

les MEGACompils
Dick Tracy+ Shadow Dancer
549F
James Pond + Moonwalker
549F
Sonic + Eswat
499F

NEC
Séquence news
Revendeur Agréé

Anniversaire
Core Grafx + PC Kid II Promo
Attention offre valable du 1er au 30 Novembre

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

Super News

NEC

Super Goblin
Power Gate
Magicial Chan
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2

Le Hit Parade

Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
SG 1941
Skweek
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

Battle of Olympus	390F
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	390F
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	390F
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	390F
Mega Man 2	430F

Game Boy

Bugs Bunny	195F
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	195F
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	215F

SNK

La Néo -Géo +
Magicial Lord **3490F**
News
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Kings of the Monsters
Ghost Pilot
Alpha Mission II
25 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX DISPONIBILITE
on t'explique tout !

Offres et prix valables dans la limite des stocks disponibles
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du dollar et [illegible]
Toutes les marques Nintendo NES Game Boy Sega, Mega Drive Master System [illegible] Super Grafx Turbo GT SNK Neo Geo Atari Amiga Séquence News [illegible] par leur propriétaire respectif

La NÉO GÉO brille de tous ses feux

Après une période de léthargie, la Neo Geo marque un retour en force avec cinq méga-nouveautés. *Player One* en profite pour faire le point sur cette étrange machine !

La Neo Geo n'avait jamais déclenché beaucoup de passion à la rédaction de *Player One*. Trop chère, un catalogue de titres trop réduit, des jeux mal dosés ou pas à la hauteur de la machine... Bref, elle ne nous satisfaisait pas. Pour ne pas arranger les choses, la sortie de **League Bowling** a été suivie d'une période de vaches maigres. Il n'en fallait pas plus pour que la Neo Geo quitte notre esprit et s'endorme au fond de l'un de nos placards.

NEO GEO, LE RETOUR !

Alors que le mois de novembre pointe son museau frais dans les rues de la Capitale, un drôle de cadeau nous arrive d'Armorique (le siège de Guillemot, le distributeur de Neo Geo, est en Bretagne). Cinq titres Neo Geo se serrent les uns contre les autres dans un colis postal moins banal qu'il n'y paraît ! Un sentiment de curiosité plane sur l'équipe. « Noël est avancé, cette année ? » demande Wonder, l'air hébété. « Bof, le Père Noël doit être encore bourré ! » répond Crevette, cachant mal une certaine excitation ! Surpassant notre appréhension (pourtant, cela ne ressemblait pas à un colis piégé... Quoique !), nous déballons pêle-mêle : **Ghostpilot**, **Blue's Journey** (connu sous le nom de Raguy en arcade), **King of the Monsters** et **ASO II**. Et c'est là que tout a commencé à basculer ! Le temps de retrouver et de brancher la Rolls des consoles (qui, désormais, porte bien son nom) et nous voici devant des centaines d'écrans plus étonnants les uns que les autres, des sprites par milliers, des couleurs par millions, cela tirait dans tous les coins, des coups de pied, des lasers... La folie totale ! Pas un de ces titres ne fut pris en défaut, nos rétines sont restées marquées par l'abondance de zooms, de scrollings et de ce superbe feu d'artifice qui s'est offert à nos yeux émerveillés. Le coup de foudre ! En quelques heures, la plus incroyable des consoles est remontée si haut dans notre estime que même une échelle n'atteint pas le bas de l'écran !

Sengoku

VOIR PLUS LOIN

Comme dit la pub Flamby, « Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis ! » et face à cette livraison si généreuse, on ne peut plus rester insensible aux charmes de cette merveille. Espérons que cela continue, avec des titres encore plus osés, et la Neo Geo sera prête à réussir son pari : devenir la console des grands. Et à défaut d'avoir un prix de rêve, désormais on aura le rêve à ce prix ! ■

Crevette, néo fan !

LES TITRES A VENIR

Je peux déjà vous annoncer que dès le mois prochain nous vous offrirons les tests complets de **Sengoku** (un méga-jeu beat'em-up, complètement mystique!) et de **Burning Fight** (un combat de boxe en direct-live) . Ces deux titres seront suivis, d'ici Noël, d'une véritable avalanche de nouveautés. Nous y trouverons, en vrac : **Crossed Sword, 8 Man, Robo Army, Mapution Nation, Soccer Trawl, Last Resort, Football Firenzie, Fatal Fury** et **2020 Super Baseball**. Va y avoir du sport...

KING of the MONSTERS

2 Chacun

3 Poison Ghost est en train d'achever son adversaire

La Neo Geo réinvente le mythe de Godzilla, dans une version moderne, haute en couleurs !

King of the Monsters est un jeu qui n'est pas forcément mon préféré sur Neo Geo et qui est pourtant extraordinaire ! Car non content d'utiliser les incroyables capacités de cette machine, il repose sur une idée complètement originale et démoniaque. A tel point que l'on se demande pourquoi personne n'y avait encore pensé ! La recette est pourtant simple, mais ô combien payante : on prend une bande de monstres gigantesques et bien baveux pour la baston, ainsi que les six plus grandes villes du Japon pour les décors. Et pour lier tout cela, on organise un match de catch dans les rues de ces grandes cités et on rajoute des musiques à tomber par terre. Servir chaud !

1 Godzilla revisité

DIRTY ALL TOWNS !

Vous imaginez bien que des monstres grands comme des tours de 50 étages qui se battent dans les rues, cela sème quelque peu le désordre ! Tout édifice est lamentablement écrasé, piétiné.. Les buildings sont balayés, les chemins de fer enterrés et les ponts disloqués comme des malheureux verres de cristal ! Les pouvoirs publics tentent bien de faire intervenir l'armée, les pompiers ou la police, mais cela ne fait pas plus d'effet à nos hideux combattants qu'une fourmi sur la chaussure de Terminator ! Non, pour eux, une seule chose compte, foutre une branlée à leur petit camarade. Et chpaff, le tas de slime (Poison Ghost) vient de mettre une grande baffe dans la tête du dragon (Geon). Elle l'attrape par le colback et lui fait subir un retour magistral pour l'envoyer s'exploser cinquante mètres plus loin. La possibilité de jouer seul contre l'ordinateur, seul contre un deuxième joueur ou à deux joueurs contre deux monstres de l'ordinateur, corse le tout. Les plus malins apprendront rapidement à faire les coups qui tuent pour obtenir les petites sphères oranges qui augmentent la puissance de combat. Sinon, il reste les nombreux avions et autres objets volants identifiés, que les monstres peuvent choper au passage pour les balourder contre leurs adversaires. Forte impression !

PLACE NETTE

Autant vous dire tout de suite que c'est du consu main ! Il y a des centaines de sprites à l'écran, des couleurs par milliers, des tonnes de petits détails animés, une bande sonore de folie (avec des voix digitalisées) et pas un seul ralentissement. Beau travail ! ■

Crevette,
vainqueur aux poingts !

91%

EN RESUME

KING OF THE MONSTERS

- Console : NEO GEO.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 91 %
- Animation : 89 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 20 % (continue)
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 94 %

Cela faisait longtemps que l'on attendait des shoot'em up sur Neo Geo. Avec Alpha Mission II, alias ASO II, notre patience est largement récompensée !

Les shoot'em up sont un véritable test des capacités réelles d'une machine. Car la principale mission de ce type de jeu, est, avant tout, de surprendre le joueur. Pour cela, une débauche de couleurs, de décors fantaisistes, de sprites...etc, sont nécessaires. Tous ces éléments réunis mènent la vie dure aux malheureux micro-processeurs chargés d'afficher tout cela à l'écran. On se dit donc, en regardant la fiche d'état-civil de la Neo Geo, qu'avec un tel potentiel, la Neo Geo se doit de nous produire des shoot'em up incroyables. Eh bien, elle se permet mieux que cela : elle offre, à domicile, un shoot'em up capable de rivaliser avec les meilleures bornes d'arcade. C'est pour emporter, ou pour consommer sur place ?

PLUS GROS QUE L'ECRAN !

Alpha Mission II est un shoot'em up des plus classiques. Mais on s'en fout !

1

Car tout l'intérêt des jeux de tir ne vient pas du scénario, mais de l'aptitude qu'ils ont à vous délasser après une bonne journée de travail. Mieux que les tranquillisants ou que la violence gratuite, une bonne séance de destruction d'aliens, et vous en ressortez calme comme un agneau ! Ici, pas de problème, on ne réfléchit plus... On tire sur tout ce qui bouge. Ce qui n'est pas très difficile, au vu du nombre d'objets en mouvement qui viennent polluer la vie de votre engin flambant neuf. Pas seulement des petites boules d'énergie, mais aussi des vaisseaux ennemis qui remplissent tout l'écran (et même au-delà). Je peux vous dire que de voir cela sur sa propre TV, cela surprend ! D'autant que la finition du jeu est particulièrement soignée, avec, par exemple, un système d'options rigolo où il faut tirer

2

dans les bonus pour obtenir l'arme ou l'effet voulu. Quant aux décors, de véritables oeuvres d'art, on dirait qu'ils sont peints à l'aérographe, tellement ils sont beaux !

LES NERFS, CREVETTE, LES NERFS...

Que ce jeu est bon ! Ok, c'est pas avec ça que l'on va améliorer notre quotient intellectuel mais physiquement, que c'est bon de frôler les balles ennemies, de tout détruire sur son passage, de pouvoir jouer à deux simultanément pour faire encore plus de dégâts... Le son stéréo à fond dans les oreilles, et le cerveau en prend plein la tête. On en voit de toutes les couleurs, on s'émerveille devant les innombrables zooms hard et autres effets spéciaux qui accompagnent cet excellent titre. FABULEUX ! ■

Crevette
and the coca mission 1.5 !

1 - Ce n'est que l'un des innombrables monstres de ce jeu.
2 - Sacre laser !
3 - Mais si, c'est une console !

94%

EN RESUME

ALPHA MISSION II

- Console : NEO GEO.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 95 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 95 %

Plus shoot'em up que Ghost Pilots, y'a pas !

S'il fallait donner une définition précise et complète du shoot'em up, **Ghost Pilots** en serait la réponse parfaite ! Des ennemis qui tombent du ciel sans arrêt, des armes diaboliques, des mondes surréalistes, des "boss" de fin de niveau... Bref, la totale !

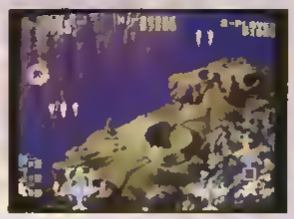
1

COUCOU, C'EST MOI !

La première réaction quand on approche de ce jeu, c'est de le comparer aux nombreux titres qui reprennent ce thème, désormais classique, du vieux coucou qui descend tout ce qui bouge à l'écran. Les **1941**, **Flying Shark** et autre, laissaient à penser qu'on avait épuisé le sujet. Eh bien non ! La Neo Geo réussit un coup de maître : s'offrir, non pas un remake quelconque, mais un jeu fabuleux dont l'excellente jouabilité s'ajoute à des graphismes et une animation insensés ! L'action se déroule durant la seconde guerre mondiale. Deux as du pilotage (eh ! oui, comme dans **Alpha Mission II**, on peut jouer à deux simultanément !) font face, seuls, à une véritable armada ennemie. Les fibres japonaises des programmeurs de la Neo Geo n'ont pas pu s'empêcher de vous installer aux commandes de zincs qui ressemblent étrangement aux "zéro" qu'utilisaient leurs grand-parents dans la guerre du Pacifique. Pas de nostalgie, j'espère !

ÇA VOLE BAS

Dès le décollage, le regard est attiré par les décors colorés : des paysages exotiques constitués de forêts, de champs et même de rizières ! Pas la peine de s'ioquiéter outre mesure des quelques ennemis qui volent vers vous,ils ne tardent pas à exploser sous le coup d'une bonne rafale de mitrailleuse. Et c'est lorsque vous êtes bien en confiance que les évènements se bousculent. Les vagues ennemies commencent sérieusement à s'accélérer, la taille des avions adverses augmente dangereusement et des chars font leur apparition sur le sol. Et puis c'est la folie, des avions partout, des bateaux, des canons qui vous tirent dessus sans relâche... Les gros appareils s'enflamment sous le coup de vos balles, mais continuent de « tenir l'air » . Il faut s'acharner dessus pour qu'ils finissent par s'écraser au sol, dans un fabuleux zoom hard ! Les boss de fin de niveau sont présents. Il ne faudra pas hésiter à utiliser les **méga-bombes** que transporte votre avion et qui provoquent des dégâts non négligeables.


2

3

PAS DE PITIE !

Ghost Pilots est un jeu qui rend fou ! A slalomer au pixel près entre les balles, les missiles et les avions de l'adversaire, on se prend rapidement au jeu, et plus rien n'existe autour de vous ! Côté technique, c'est irréprochable : graphismes, son, animation, cette fois la Neo Geo a vraiment prouvé qu'elle était la Rolls des consoles... ■

Crevette, pilote virtuel!

1 - Flamoux, le grille !
2 - Matez les sublimes décors de fond
3 - Votre ennemi déguste autant que vous !

93%

EN RESUME

GHOST PILOTS

- Console : NEO GEO.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 91 %
- Animation : 93 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %

Quand une borne d'arcade, déguisée en console, se prend au jeu de plate-forme... les tubes cathodiques en prennent plein la tête !

Comme vous le savez tous (surtout si vous lisez la rubrique « L'arcade dépasse les bornes »), SNK distribue dans les salles d'arcade la MVS, une Neo Geo transformée en jeu de café. Et cela fait un certain temps que Raguy (alias Blue's Journey sur Neo Geo) y déclenchait l'émerveillement des joueurs qui s'en approchaient. Alors, quand nous l'avons vu atterrir dans notre bureau, ce fut une véritable révolution... « Baisse le son, Wonder, je ne m'entends plus penser ! »

1

DES STAGES CHEZ LES VERTS !

Plantons le décor. L'histoire se déroule sur Raguy, une luxuriante petite planète, perdue dans l'immensité de l'univers. Mais comme la vie n'est jamais rose très longtemps, Raguy se fait envahir par la famille Daruma, des êtres aussi stupides que méchants. Et il se mettent à polluer l'atmosphère, détruisant petit à petit l'équilibre biologique de la planète. Blue, notre héros, qui a sans doute vu de nombreuses émissions de Brigitte Bardot, se sent très concerné par tout ce qui touche à l'environnement. Il part donc chasser la famille Daruma, et sauver la princesse Fa qui se meurt du manque d'air pur. Un jeu écolo ? Bonne excuse !

2

HAUT EN COULEUR !

Un jeu de plate-forme sur Neo Geo, cela prend tout de suite des dimensions extravagantes ! Et hop que je vous mets trois scrollings parallaxes plein écran (cela veut dire que trois bandes de décor défilent les unes par-dessus les autres pour donner un effet de profondeur), et hop que je vous fais des zooms hard (c'est une fonction spéciale de la machine qui se charge de la déformation d'éléments graphiques)... Mais y'a combien de couleurs sur votre écran, madame Michu ? Oh ! ben j'ai t'y ben du mal à compter, y'en a trop ! Bref, l'univers est complètement fou ! Les décors sont peints dans des tons pastel, l'ensemble est acidulé ! Cela ne ressemble à rien de connu. Des forêts enchantées, des glaciers féeriques, des marais tropicaux et tout un univers magique.

C'EST MONSTRUEUX !

On retrouve, tout de même, les éléments classiques de ce type de jeu : chaque level est terminé par un monstre de fin de niveau (chacun demande une technique de combat particulière), on peut s'accrocher à des lianes, des options changent votre « feuille-qui-tue » contre des grenades ou des petites haches... Mais il y a aussi des nouveautés. Dans des petites maisons, disposées sur votre parcours, des personnages vous poseront des questions (genre quizz) ou vous vendront des objets. Et le plus incroyable, c'est le troisième bouton « fire », qui permet de rapetisser pour passer dans les passages étroits !

3

GASP !

Pas la peine de vous préciser que les animations sont irréprochables, les graphismes hallucinants et la bande son digne d'un orchestre symphonique ! Et malgré les « continue » infinis, il faut quand même une bonne heure pour finir le jeu (il y a du progrès !). Donc, je le répète bien fort : CE JEU EST DEMONIAQUE ! ■

Crevette,
sujet au vertige !

1 Des couleurs chaudes !
2 Le son cristallin de ces clochettes est à mourir
3 On n'est pas loin du dessin animé !

92%

EN RESUME

BLUE'S JOURNEY

- Console : NEO GEO.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

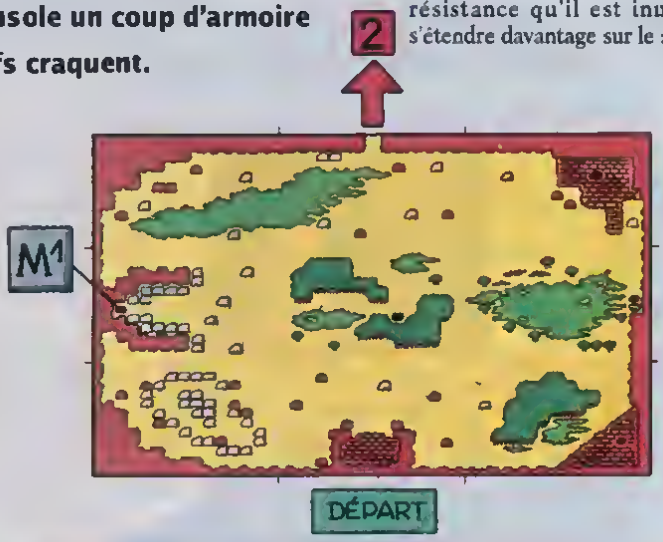
Golvellius

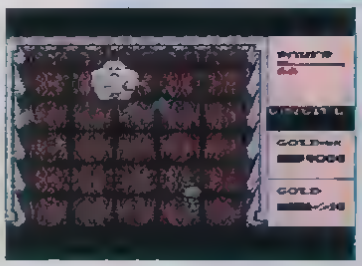
Sur NES, il y a Zelda. La réponse sur Master System, c'est Golvellius qui a le mérite d'être moins long. Ça peut épargner à la console un coup d'armoire normande quand les nerfs craquent.

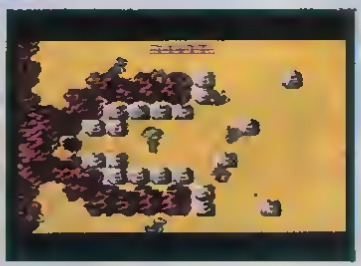
Golvellius est un classique et attrayant jeu d'arcade-aventure classique et attrayant, reprenant dans son principe l'idée générale de Zelda I. Dans le texte qui suit, chaque paragraphe décrit une région de la Vallée maudite peuplée d'abominables créatures nauséabondes, vomies par la nature dans un moment de dégoût. Agencé sur 120 pages-écrans, l'univers de Golvellius est composé de sept régions, gardées chacune par un démon. Il vous faudra les vaincre un par un pour pouvoir acheter le cristal correspondant au démon et à sa région. C'est lorsque vous posséderez sept cristaux que vous pourrez défier le ravisseur de la princesse.

LA PLAINE (DESBA)

Dans chaque page-écran se trouvent des grottes dissimulant des alliés ou des magasins. Lisez attentivement les conseils que vous prodiguent les petites fées, et trouvez au plus vite la caverne du « Randar ». Ce précieux ami vous régénèrera l'énergie perdue au cours de vos nombreux combats pour 150 pièces d'or. Allez le voir dès que votre état de santé l'exige, et « cassez du monstre » pour vous constituer un capital. Achetez en priorité les potions qui, en plus de vous guérir, créditent votre compteur de santé d'une unité de vie supplémentaire. Lorsque vous aurez trouvé le donjon de Desba, vous serez confronté à un beat them up à scrolling vertical. Gardez toujours une certaine avance avec votre personnage car si la limite du bas de l'écran vous rattrape, vous vous retrouverez de nouveau dans la vallée, à l'entrée du donjon. Le démon oppose une si faible résistance qu'il est inutile de s'étendre davantage sur le sujet.





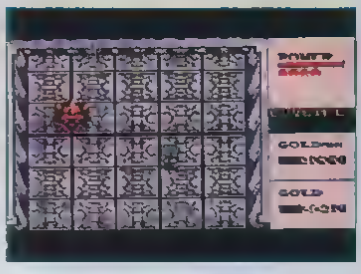


M1

(MASTER SYSTEM

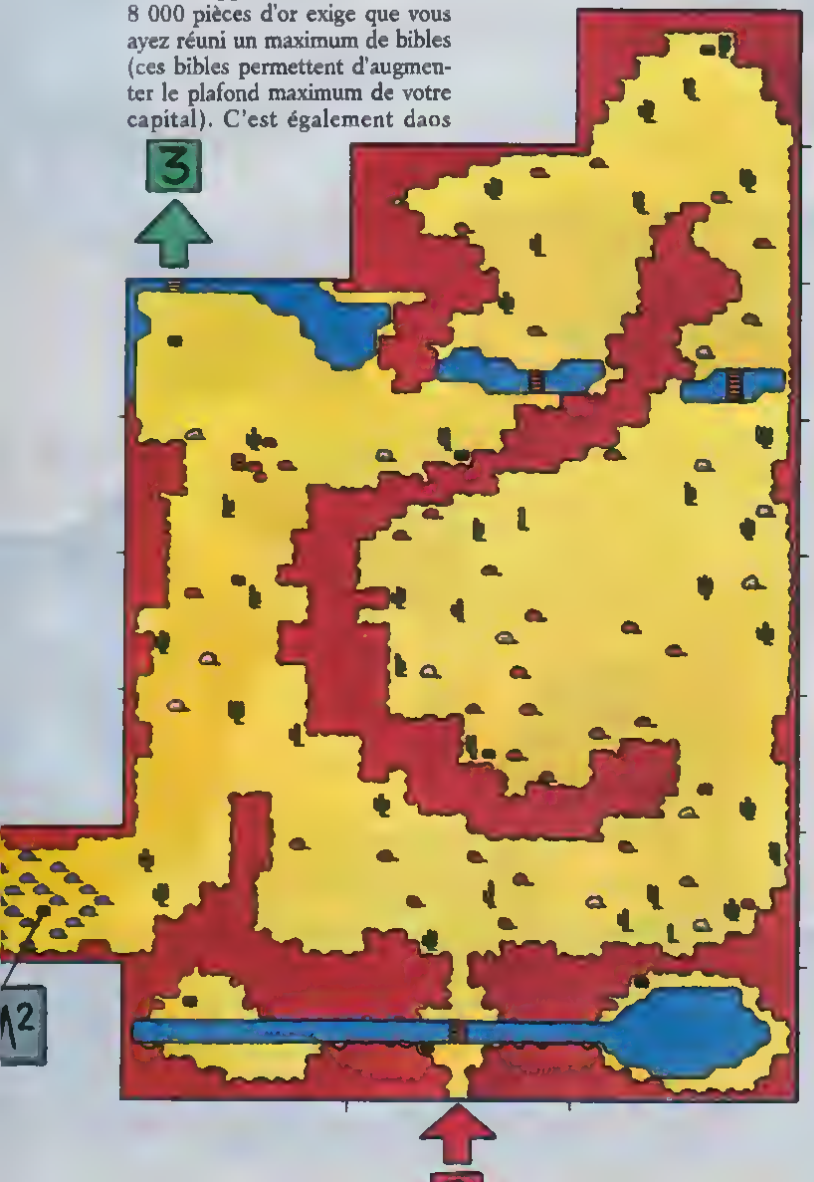
LE DESERT (SAIPA)

Après un écran de transition, vous voici à la limite du désert. Le nouvel allié que vous y rencontrerez est un ange : c'est **Annie**, qui vous fera bénéficier de ses soins. Mais rendez visite de préférence au **Randar** dont les services sont moins onéreux. Un bouclier est proposé dans l'une des échoppes, mais son prix de 8 000 pièces d'or exige que vous ayez réuni un maximum de bibles (ces bibles permettent d'augmenter le plafond maximum de votre capital). C'est également dans



M2

cette région que vous pourrez acheter l'herbe de méa dont les effets bénéfiques se font sentir dès l'instant où vous frôlez la mort. Nouveau démon, nouveau style de donjon à scrolling horizontal cette fois. Le boss de fin n'oppose pas une trop grande résistance; il se met en boule, se déplace en essayant de vous atteindre puis s'arrête. Profitez de ce répit pour venir près de lui, donner quelques coups de lame et reculer pour éviter son contact. Une fois que vous l'avez vaincu, n'oubliez pas d'acheter le cristal avant de continuer votre quête.

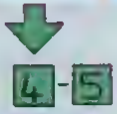


LE CIMETIERE (TARUBA)

Cette nouvelle région commence après le pont. Deux nouvelles rencontres vous y attendent : une lutine vous donnant accès à un mot de passe et une petite démone à qui je vous déconseille de donner un peu de votre vie, même contre de l'or. A propos d'or, lorsque vous posséderez 12 000 pièces, suivez la rivière jusqu'à la page-écran (repaire A sur le plan), l'unique tombe cache une vieille femme qui vous vendra une épée bien plus meurtrière. Fait marquant, vous ne découvrirez certaines grottes qu'après avoir frappé sur une tombe ou un crâne. Citons par exemple l'entrée du donjon de **Taruba**. Il faut frapper sur les deux tombes dans le coin supérieur de droite pour qu'apparaisse l'entrée.

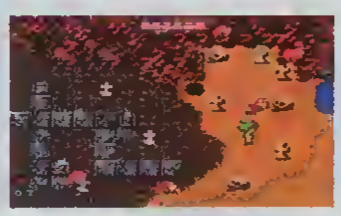
LES FORETS DE CHENES ET DE SAPINS (JASBA ET HEIDI)

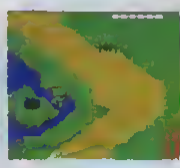
Dans cette première forêt, les dépenses sont énormes. Il y a le

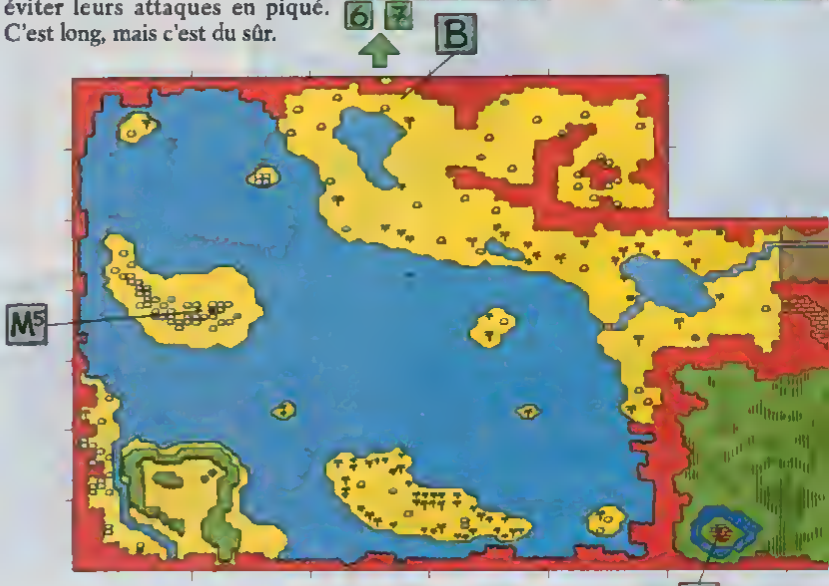


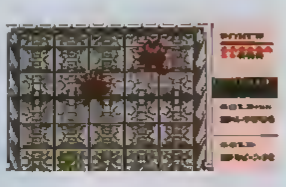
LES MARAIS ET LES DUNES (FOSBUS ET WARUSO)

Un seul paragraphe pour ces deux régions qui sont dépendantes l'une de l'autre. La première chose à faire est de trouver la paire d'«aqua-boots» (repaire B) qui vous sera vendue pour la modique somme de 20 000 pièces d'or. Frappez trois fois le palmier pour découvrir l'entrée de l'échoppe. Le petit lac des marécages (repaire C) recèle l'anneau d'invincibilité, il permet de détruire les rochers qui dissimulent souvent des grottes. Retournez au début du niveau (repaire D), vous découvrirez les pendentifs d'Aresta réduisant d'un quart les dommages subis. Délaissez les deux démons, le temps d'avoir le plus d'unité de vie possible. Fosbus ne pose aucun problème, le démon reste en haut de l'écran, mais lance une multitude de projectiles qui rebondissent tels des boules de billard rebondissant sur une bande. L'autre démon, Waruso, n'est pas seul puisqu'il est accompagné de son frère jumeau. L'enfer ! jusqu'à ce qu'on comprenne qu'il faut se placer en bas de l'écran, le plus loin possible en dessous d'eux, et éviter leurs attaques en piqué. C'est long, mais c'est du sûr.









M5

bouclier de **Rémédia** (repaire E) et l'épée légendaire (repaire F), valant respectivement 40 000 et 50 000 pièces d'or. Ainsi équipé, vous êtes de taille à vous aventurer jusqu'à la forêt de sapins. Mettez-vous en quête des

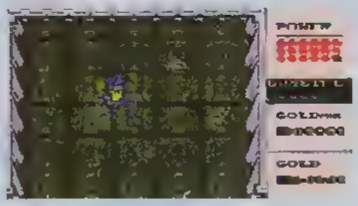
M4

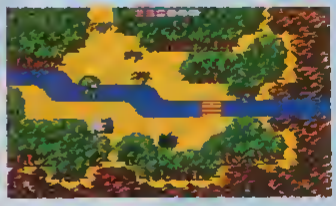
«ascend boots» à 70 000 pièces d'or (repaire G), elles permettent de se déplacer en ignorant toutes les contraintes imposées par les arbres ou les rochers, à l'exception des montagnes. De même que pour les deux régions précédentes, stockez les dernières

mieux que d'attendre qu'il arrive sur le personnage pour malmener le bouton de tir rapidement de façon à lui infliger le premier suffisamment de dommages.

GOLVELLIUS

Golvellius se terre dans le dernier écran inexploré. Avant de lui rendre visite, assurez-vous de bien détenir les sept cristaux.





M6

potions manquantes, elles sont au nombre de dix-neuf au total. Une fois cette dernière formalité accomplie, il ne vous reste plus qu'à vous attaquer aux derniers démons. **Jasba** a des déplacements un peu particuliers, mais il évite tout le temps la lisière de l'écran. Evitez ses projectiles sur cette ligne, et ajustez-le à chacun de ses passages. En ce qui concerne **Heidi**, je n'ai pas trouvé

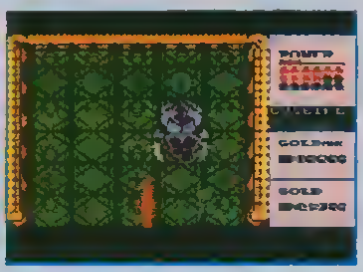
Allez chercher le pendentif de **Ramurasu** au milieu de la faille du cimetière et faites provision de méa pourpre, bien plus efficace que le vert. Le dernier donjon, à progression horizontale est particulièrement éprouvant. Les énormes serpents crachant des boules de feu occasionnent plus de dégâts que les autres. Inutile de vous attarder, essayez de les passer en évitant le combat.

M7

Pas de miracle, pour vaincre Golvellius, il est impératif d'arriver à lui avec au minimum douze unités de vie et d'achever le bouton de tir du paddle.

HAPPY END

Après un générique de fin original pour son scénario, certaines conclusions s'imposent. Les programmeurs nous ont gratifiés d'un superbe monde extérieur, qui, malgré une petite erreur dans la forêt de chêne, garantit de bons moments de détente. Mon seul regret aura été

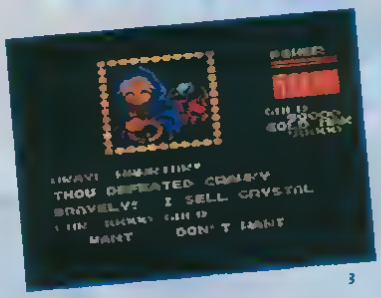


ma déception au vu de la qualité des combats contre les derniers démons. Pour conclure, je tiens à remercier tout particulièrement Magma et Gong sans les musiques desquels la rédaction de ce texte n'aurait pu voir le jour. Non pas que la musique du jeu soit mauvaise, loin de là, mais je tenais à le souligner. ■

WOLFEN

1 Erreur d'itinéraire dans le donjon vertical.
2 Donjon horizontal, le serpent bloque le passage
3 N oubliez pas le cristal après chaque boss

Le choix de Golvellius se justifie par le fait que c'est un des titres qui est revenu le plus souvent dans ma BAL sur le 3615 *Player One*. Encore une fois, n'hésitez pas à m'écrire nombreux pour me faire part de vos suggestions pour les prochains « Plans et Astuces ». J'en tiendrais compte dans les choix à venir.



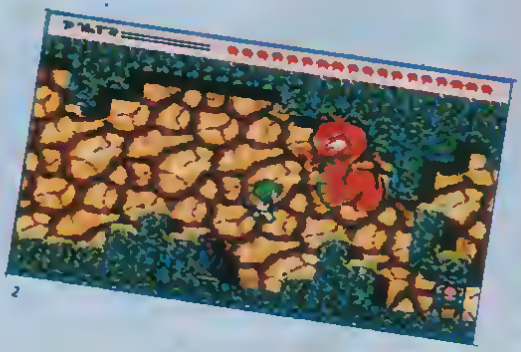
3

BOSS ET CORRESPONDANCES SUR LE PLAN

M1- Desba
M2- Saipa
M3- Taruba
M4- Fosbus
M5- Waruso
M6- Jasba
M7- Heidi
M8- Golvellius

M8

1



2

NINTENDO PLAYER

LES JEUX

Nintendo™ PAR PLAYER

TORTUES NINJA

FABULEUX ! TOUT POUR FINIR LE JEU

Des milliers de trucs et de photos !

LES PLANS COMPLETS

DUCK TALES

Les secrets de Picsou révélés

LINK

Découvrez les mystères de l'ouest

LIFE FORCE

En avant pour la victoire !

SPECIAL GAME BOY

SUPER MARIO LAND

La carte des quatre mondes

M 2988 - 1 H - 30,00 F -RD

ISSN 1153 4451 219 FB - 7,5 $ Can

Les Jeux NINTENDO™ par PLAYER EST UN NUMERO HORS SERIE DE PLAYER ONE

OCTOBRE - NOVEMBRE 1991
NUMERO 1
30 F

RELIE TOUTE TA COLLEC' DE PLAYER ONE !

La Reliure *Player One*
80 F + 20 F de frais d'envoi

Il te manque un numéro de *Player One* ? Commande-le dès aujourd'hui !

Je désire recevoir reliure(s) *Player One*
au prix de 80 F TTC
+ 20 F de frais d'envoi par reliure
et je joins un chéque de F
à l'ordre de MSE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire ancien(s) numéro(s) de *Player One*
au prix indiqué ci dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi
par numéro et je joins un chèque de F à l'ordre de MSE

❑ 1 ❑ 2 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	15 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F
❑ 11 ❑ 12 (n°3 épuisé)	25 F
Frais d'envoi x 7 F	F
TOTAL	F

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signature (des parents pour les mineurs)

Bons à découper et à renvoyer à MSE, 31, Rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
250 F AU LIEU DE 275 F
ET UN SUPER CADEAU !
qui vous parviendra par envoi séparé

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro
à l'ordre de Média Système Edition
A partir du n°10
envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F* à l'adresse suivante
MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.
* partir du 10 : 25 F + 7 F = 32 F

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de
à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ?

Quel est votre date de naissance ? :

* Offre valable pour France métropolitaine et DOM (abonnement terre). Autres tarifs : nous consulter

Bienvenue dans la rubrique des acharnés des jeux vidéo. Que vous ayez des questions à poser ou des solutions à donner, les S.O.S sont faits pour vous. Quelque soit votre console, nous vous aiderons à atteindre le but ultime de tout joueur qui se respecte : voir la dernière image de son jeu préféré.

REPONSES AUX SOS

Frédéric nous envoie une liste béton de jeux NINTENDO : Castelvania, Double Dragin II, Ikari Warriors, Kung-Fu, Life Force, Golf, Pro-Wrestling, Probotector, Robocop, Rush'n Attack, Trojan, Double Dribble, Ice Hockey, Mike Tyson's Punch-Out, Punch-Out, Rad-Racer, Wrestlemania, Batman, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Zelda I, Megaman, Metroid, Tetris, Rygar, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant, Hero Turtles, Donkey Kong classic, Donkey Kong Jr et Popeye. Il répond aussi aux jeux GAME BOY suivants : Burai Fighter, Super Mario Land, Chessmaster, Duck Tales, Golf, Volley Fire, Tetris, Contra, Double Dragon, Tortues Ninja et Castelvania. Sa liste MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World, Ninja, Shinobi, Astro Warnor, California Games, Castle of Illusion, Double Dragon, Vigilante, Operation Wolf, Secret Command, Out Run, Basketball Nightmare, Golden Axe, Super Tennis et RC Grand Prix, sa liste MEGADRIVE : Altered Best, Space Harrier II et Columns ; sa liste CORE GRAFX : Violent Soldier, Final Soldier et Heavy Unit, et pour finir le jeu GAME GEAR auquel il peut répondre : Mickey Mouse. Contactez Frédéric Pigenet en écrivant au 7, impasse de la carrière, 91310 Longpont- sur-Orge ou par téléphone au (1) 69 01 41 33.

Geoffroy s'offre pour répondre à toutes les questions imaginables se rapportant aux jeux NINTENDO suivants : The Adventure of Lolo, Bionic Commando, Castelvania, Dragonball, Duck Tales, Faxanadu, Fester's Quest, Goonies II, Gardian Legend, Megaman I et II, Metal Gear, Robowarrior, Rygar, Simon's Quest, Solomon's Key, Super Mario I et II, TMHT, Legend of Zelda, Zelda II, Wizzards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Air Wolf, Bayou Billy, Cobra Triangle, Double Dragon II, Ghosts'n Goblins, Kung-Fu, Life Force, Probotector, Rescue the Ambassy Mission, Robocop, Rush'n Attack, Silent Service, Skate or Die, Tiger Neli, Stealth ATF, Solar Jetman, Top Gun, Trojan, Batman, Bubble Bobble, Paper Boy, Wrecking Crew, Ghost Busters II, Dragon Ninja, World Wrestling, Track and Fleid II, Bad-Racer, Double Dribble et Blades of Steel. Il répond également à vos questions concernant Altered Beast, Bomber Raid, Zillion et Alex Kidd in Shinobi World sur SEGA MASTER SYSTEM. La réponse est assurée si vous envoyez une enveloppe timbrée à Geoffroy Armelot, 180, Bd Charles-de-Gaulle, 92700 Colombes.

Et encore une liste de la mort que nous envoie Jonathan avec pas moins de 70 jeux cités ! Voici les jeux MEGADRIVE qu'il termine : Dj Boy, Shinobi, Shadow Dancer, Sonic, Spiderman, E-Swat, Pat Ryley Basket, Strider, Last Battle, Altered Beast, Moonwalker, Golden Axe, Phantasy Star I et II, Afterburner II, Thunderforce II et III, Mickey Mouse, Football, Dick Tracy et Alien Storm. Sa liste NINTENDO : Double Dragon I, II et III, Ninja Garden I et II, Super Mario Bros I, II et III, Pacman, Godzilla, Ken, Jaws, Teenage Mutant Hero Turtles I et II, Bad Dudes, Duck tales, Pow, Roger Rabbit, Kung-Fu, Goonies II, Rygar, Batman, Megaman I, II et III, Zelda I et II, Volley, Dr Mario et Bubble Bobble. Pour terminer passons maintenant à sa liste SEGA MASTER SYSTEM : Double Hawk, Golden Axe, Double Dragon, Rambo III, Afterburnner, Alex Kidd I, II, III et IV, Shinobi, Vigilante, Gangster Town, Ghosthouse, Black Belt, Kenseiden, Cyber Shinobi, Super Monaco GP, Danan, Tennis et Mickey Mouse. Contactez jonathan Petit, BP 714, 97171 Pointe-à-Pitre.

The beast of NINTENDO, c'est le nom de guerre de Michaël. Il a dompté Batman, Castelvania II, Zelda I et II, Bayou Billy, Double Dragon II, Duck Tales, Megaman I et II, Goonies II, Festers Quest, Kid Icarus, Rygar, Super Mario Bros I, Teenage Mutant Hero Turtles, Dragonball, Kung Fu, Wizzards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Ikari Warriors et Ghostbusters II. Et peut-être un futur Best of MASTER SYSTEM en ayant pour l'instant terminé Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World et Alex Kidd the Lost Star. Pour toute question, contactez Michael au 27 92 55 51.

Arnaud répond à toutes vos questions concernant les jeux SEGA MASTER SYSTEM suivants : Cyborg Hunter, The Ninja, Black Belt, Double Dragon, Shinobi, Bomber Raid, Ultima IV, Casino Games, Tennis Ace et RC Grand Prix; et sur GAME BOY : Tortues Ninja. Arnaud Chawin, 11/32, avenue de la commune, 59770 Marly.

Là, Franck nous fait la totale. Il nous envoie des réponses de jeu NES, GAME BOY, MASTER SYSTEM et même... Atari 520 ST ! Il répond à toutes vos questions se rapportant à Metal Gear, Double Dragon II, Kung Fu, Probotector, Robocop, Tetris, Duck Nunt, Wild Gunman, Blades of Steel, Punch Out, Rad Racer, Batman, Bionic Commando, Faxanadu, Fester's Quest, Legend of Zelda, Megaman I et II, Simon's Quest, Super Mario Bros, Adventure of Lolo, Super Mario Bros II, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizards and Warriors, The adventure of Link, Bubble Bobble, Ghost'n Goblins, Pro Wrestling, Ikari Warriors, Donkey Kong I et II et Duck Tales; Sur GAME BOY : Tetris, Chessmaster, Gargoyle's Quest, Super Mario Land ; Sur SEGA MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World et Shinobi et sur ST : Operation Stealth et le Manoir de Mortevielle. Pour toute question, joignez une enveloppe timbrée à Franck Dumoulin, 20, rue du capitaine Pellot, 64100 Bayonne.

Frederic apporte lui aussi une contribution aux réponses de ce mois-ci. Bien que plus modeste, il répond quand même à Super Mario I et II, Zelda I, Life Force, Kung-Fu, Double Dragon II, Duck Tales, Simon's Quest, Probotector et TMHT. Vous pouvez le contacter par téléphone au 59 83 06 98, ou en écrivant à Frédéric Mouton, 5, Lot Larrieu, 64110 Laroin.

Frédéric nous envoie lui aussi sa liste. Elle concerne, respectivement, SEGA MASTER SYSTEM et NINTENDO : Mickey Mouse, Double Dragon, Out Run et sur NES : Double Dragon II, Wizzards and Warriors, Metroid, Gradius, Life Force, Excitebike, Pro Wrestling, Super Mario I et II, World Cup, Zelda I et Rad Racer. Envoyez une enveloppe timbrée à Frédéric Gosse, Maison Duran, avenue du Belvédère, 66760 Enveitg ou appelez le week-end le 68 04 81 63.

De plus en plus souvent, je reçois des listes de joueurs acharnés. Celle de Nicolas concerne NINTENDO ; pour commencer : Zelda I et II, Super Mario bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Airwolf, Bad Dudes, Batman, Bayou Billy, Bionic Commando, Bubble Bobble, Burai Fighter, Castelvania I et II, la série complète de Donkey Kong, Double Dragon I et II, Duck Hunt, Fester's Quest, Gauntlet II, Ghostbusters II, Goonies II, Gremlins II, Kung Fu, Life Force, Megaman I et II, Metal Gear, Metroid, Paper Boy, Pin Bot, Popeye, Probotector, Punch Out I et II, Rad Gravity, Rad Racer, RC Pro, Robocop, Silent Service, Skate or Die, Solar jetman, Stealth ATF, Super Spike, Volley Ball, Tennis, Top Gun, World Cup, World Wrestling, Wrath of the Black Manta, Pro Wrestling, Dragonball, Excitebike, Wizzards and Warriors et Solomon's Key. C'est pas fini, passons maintenant à sa liste MASTER SYSTEM : Altered Beast, After Burner, Mickey Mouse, Shinobi, Double Dragon et Strider. C'est encore pas fini, sa liste SEGA MEGADRIVE : mystic Defender, Revenge of Shinobi, Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Dick Tracy, Shadow Dancer, Moonwalker, Golden Axe et pour conclure sa liste GAME BOY : Tetris, Allewey, Batman, Dr Mario, Super Mario Land, Tortues

LA REPONSE DU MOIS

Chose assez rare, une liste multi-consoles m'a été envoyée. C'est la première fois qu'est citée une liste de jeux NEC. A ce titre Joël gagne un abonnement d'un an à *Player One*. Commençons par le nouveauté et citons sa liste NEC, une merque trop peu citée en SOS : Violent Soldier, F1 Circus, Space Harrier, Tiger Heli, Gomola Speed, Jackie Chen, Bomber Man, Alice in Wonderland, Psycho Chaser, Zipang, Down Load, Aero Blaster, Splatter House, Wonderboy II, Dragon Spirit, Deep Blue, Avenger, Ninja Spirit, Super Darsue, Bloody Wolf, Gunhed, Devil Crush, Klax, Final Lap, Mr Heli, Tiger Road, Power Drift, Kick Ball. Sa liste Megadrive : Darius II, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Space Harrier II, Burning Force, Strider, E-Swat, Afterburner II, Super Shinobi, Ganada, Final Blow, Budokan, Super Hang-On, Golden Axe, Thunderforce II et III et Ghouls'n Ghosts. Sa liste NINTENDO : Adenture of Lolo, Zelda II, Double Dragon, Wrath of the Black Manta, Probotector, Dragonball, Tetris, Life Force, Tiger Heli, Bionic Commando et enfin sa liste GAME-BOY : Penguin Boy, Tortues Ninja, Asmik World, Pit Man, Bugs Bunny and the Crazy Castle, Double Dragon, Burai Fighter, Gargoyle's Quest et Batman. Je précise au passage que sa liste n'est pas complète car certains titres de jeux étaient illisibles sur sa bafouille. Quelque soit votre problème sur un de ces jeux, envoyez une enveloppe timbrée à Joël Cyprien, 18, square Else Triolet, 91390 Morsang s/Orge, ou appelez au (1) 69 04 33 75.

Ninja et Wizzards and Warriors. Contactez Nicolas Lapisordi, 84, rue du Dauphiné, 69800 St Priest.

Cette fois, c'est un habitué de la rubrique qui nous écrit. Il s'agit de Frédéric. Avant de vous donner sa liste, il fait remarquer que dans certains SOS qu'il a reçus, l'adresse était si mal écrite qu'il n'a pas pu y donner de suite. Pour éviter ce genre de pepin, envoyez-lui une enveloppe timbrée libellée à votre nom et adresse. Il répond à toutes vos questions se rapportant aux jeux GAME BOY suivants : Tetris, Alleway, Solar Striker, Double Dragon, Batman, Bugs Bunny, Super Mario Land, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Tortues Ninja, Kung Fu Master et Burai Fighter Deluxe. Il peut également répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO qui suivent : Super Mario Bros I et II, Double Dragon II, Burai Fighter, RaD Racer, Batman, Kung Fu et Bad Dudes. Il vous répond soit par téléphone au (81) 89 43 19 de 18H à 22H, soit par courrier en écrivant à Frédéric Jeannerod, 4, rue du Ruisseau, 25160 Malbuisson.

Par décence, je me suis senti obligé de modifier quelques termes de la missive que m'a envoyé Sebastien, le bourreau noir est son nom. Muni de sa hache pour décapiter les pauvres [censuré] qui ont besoin d'aide, il répond à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Zelda et Kung-Fu

Fantasy Zone (SEGA MASTER SYSTEM)

Julia répond de façon claire aux SOS lancés le mois dernier. Il faut tout d'abord posseder le « 7 Way Shot » et le « Laser Beam ». La destruction des bases doit se faire à l'aide de la premiere arme citée à l'exception de la derniere qu'il faut détruire avec le laser.

Wonderboy III (SEGA MASTER SYSTEM)

Diego se perd sans arrêt dans le labyrinthe sans fin. Je peux d'ores et déjà t'apporter la reponse. Quand il s'agit d'un labyrinthe, la solution a ton probleme est soit de t'acharner, soit de te procurer un plan. Ce plan a été publié dans le numero 4 de *Player One*.

Zelda I (NINTENDO)

Michèle me fait savoir qu'une erreur s'est glissée dans le « Plans et Astuces » de la seconde quête de Zelda. Une rectification s'impose donc sur la localisation du bracelet de force. Allez sur la page-écran notée E-3 et bougez une des statues.

Miracle Warrior (SEGA MASTER SYSTEM)

Il manque à Baptiste deux clefs avant de pouvoir affronter Terarin. La premiere se trouve au Sud-Ouest d'une oasis du désert bordant le passage de Pandora. L'autre clef se trouve dans le même désert mais il n'y a aucun point de repaire précis. Quoi qu'il en soit, tu dois sillonner le Sud-Ouest de ce désert en appuyant à répétition sur la touche 2. En ce qui concerne le probleme de Patrice, le manteau n'est absolument pas indispensable pour arriver a la fin du jeu. En principe, il doit posséder une lettre, indiquant sous forme de devinette le chemin menant au monstre de fin. Tu dois chercher le monument de Jason, résoudre une énigme qui te menera à Terarin.

ZELDA II (NINTENDO)

Olivier nous envoie la solution pour se procurer la cle magique et le sort du tonnerre. Rendez-vous dans la ville de New Hasuto Town et utilisez la commande « Spell » au fond de l'impasse pour obtenir la clé. Le tonnerre se trouve dans la ville fantôme. Mais avant de vous y rendre et d'y trouvez un sage, visitez le 6eme palais pour vous procurer la croix.

FANTASY ZONE (SEGA MASTER SYSTEM)

Geoffroy ne sait pas comment venir à bout de la tortue du niveau 6 et avant-dernier tableau

Fortress of Fear (GAME BOY)

Rodolf possède depuis peu ce jeu. Il est bloqué dans les appartements de Malkil au début du jeu. Assez impatient d'avoir la reponse, il donne son adresse pour que vous la lui envoyiez Rodolf Rio, 16, rue de la Garenne, 77290 Mitry-Mory.

Ys 2 (CD ROM)

Il s'est lancé dans cette nouvelle quête du royaume d'Ys. Michael se trouve actuellement bloqué dans la citadelle, sans parvenir à delivrer le second prisonnier.

Ironsword (NINTENDO)

Encore un anonyme qui nous écrit pour nous faire part de son problème. Il ne sait pas comment s'y prendre pour passer les quatre éléments réunis dans le mont des glaces.

Adventure of Lolo (NINTENDO)

Christine se heurte à la troisième méduse de la premiere piece du 8ème étage (password: QVDT)

Recherche des photocopies de la notice de Dragon Warrior. Michele Vanopdenbosch, 4/9, rue Sainte-Face, 6250 Pont-de-Loup, Belgique

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO

utilisables sur consoles NINTENDO®

NOUVEAU

1 - La sélection des cracks : 8 super jeux de « 256 k » : 899 F

2 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de « 128 k » : 899 F

3 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux de « 56 k » : 1200 F

NINTENDO® est une marque déposée — toutes taxes et transports compris

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

RC 344 115 514 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :
☐ 1 cassette de 8 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
☐ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1590 F
☐ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1200 F

Vous trouverez ci-joint mon réglement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les 10 jours, et je serai remboursé aussitôt.

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom : ..... Prénoms : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Localité : .....
Age : ..... Téléphone : .....

FC 14

Vends console NINTENDO + pistolet + robot + 11 jeux + 2 manettes, valeur 6 000 F, cédes à moitié prix : 3 000 F Lot indissociable Cédric Reolon 8, rue du Catalan, Cabrieres 30210 Tél 66 75 13 30

Recherche Wonderboy III sur MASTER SYSTEM Jérôma Leconte, 21, cité Laénnec, 35800 Dinard Tél 99 46 45 57

Vds console NINTENDO + 2 manettes + pistolet + Duck Tales, Super Mario Bros, Ouck Hunt, Faxanadu, Volley Ball, Double Dragon II, Megaman II, Punch Out et Skate or Die Le tout cédé 2 000 F Appelez au 68 83 32 00 après 16H et demandez Romuald (Pyrénées-Orientales)

Vds NINTENDO + manettes NES max + NES advantage, + 50 jeux + journaux Valeur réelle 12 000 F, cédé à 6 500 F Appelez Christophe au 46 24 21 19 (Région parisienne)

Recherche cartouches NINTENDO Super Mario 2, Zelda I et II Dragonball, ou Batman à 150 F maximum (aves boites et notices d'origine) Contactez Christophe au 69 07 93 94 après 17H (Région parisienne)

Vends jeux NINTENDO Top Gun (250 F), Section Z (280 F), Zelda I (300 F), Airwolf (280 F) et Wizard and Warrior (300 F), ou le lot 1200 F à débattre Appelez au (1) 45 01 90 61

Vends ou échange NINTENDO + 2 manettes + joystick + pistolet + Batman Super Mario Bros I et II, Duck Nunt, Tortues Ninja, Bayou Billy, Tiger Heli et Castelvania Le tout pour 2 400 F ou contre une MEGA-DRIVE + 2 jeux minimum Ecrives à Michael Dumon, 4 place de la mairie, 62240 Longfossé ou telephonez au 21 83 05 73 tous les jours a partir de 19H.

Cherche GAME BOY à 300 F maximum ou echange contre une cartouche NINTENDO (Simon's Quest Metal Gear Bionic Commando Metroid ou Snake Rattle and Roll Appelez Loic au 70 81 28 77 apres 18H et jeudi toute la jeunée (sur région lyonnahe uniquement)

Vds consale NINTENDO avec Supar Mario Bros et Duck Tales pour 650 F + 11 jeux à 250 F pièce parmi lesquels Blades of Steel, Bionic Commande et Airwolf Ecrivez à Jean-Michel Ganobis, 24, rue Fernand Pelloutier, 93380 Pierrefitte ou appelez au 48 22 81 28 de 16h50 à 20H.

Je desire échanger un de ces deux jeux NINTENDO (Simon's Quest ou Super Mario Bros II) contre Zelda I Teléphonez à Jean Philippe au 33 67 15 00

Vends ou échange cartouches SEGA MASTER SYSTEM contre cartouches GAME BOY Jean-Pierre Morales, 9, rue du Géneral Larrall, 63000 Clermont Ferrand

Vds MEGADRIVE française + 12 jeux dont Final Blow et Shadow Dancer + 1 manette en parfait état Prix intéressant. Demander Arnaud au 26 73 05 60, le week-end de 19H à 20H Vente séparée possible

Vends moniteur couleur THOMSON avec prise péritel : 1 500 F Tél 42 54 41 43

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM + 14 jeux dont Rastan, Shinobi, Great Golf, Pro Wrestling en excellent état. Vendu à 50 % de la valeur réelle Antoine Grinquin, 10, Kap Uhella, 29470 Plougastel Tél 98 40 52 03

Vds SEGA MASTER SYSTEM + light phaser + 5 jeux (R Type, Afterburner, Rambo III, Nang Dn et Safari Nunt) Le tout en très bon état, cédé à 700 F. Téléphonez au 74 76 92 90 après 19H et demandez Sebastien

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux (Super Mario Bros II, Zelda II, Gauntlet II, Captain Skyhawk, Rad Racer et Ikari Warrior) Achete 2 750 F, céde a 1 700 F Le tout est en excellent état Aurelien Flotté, 4, rue Edith-Piaf, 72470 Champagné Tél : 43 69 55 69.

Vds Double Oragon II (350 F), Dragonball (260 F), Fester's Quest (230 F), Popeye et Donkey Kong (250 F les deux). Téléphonez au 34 15 62 37 entre 19H et 20H (Val-d'Oise)

Vds 15 hits pour MEGADRIVE Thunder Force III, Shinobi, Shadow Dancer, Fantasy Star II, Populous, Super Monaco GP (très bon état). Tél 26 73 05 60, le week-end de 19H à 20H, demandez Arnaud

Echange jeux GAME BOY (Balloon Kid, Solar Srriker, Pitman, Spiderman et Duck Tales contre F1 Race, Megaman etc Contactez Bruno Nedjraoui, 39, allee de la Nalle Normande, 95100 Argenteuil. Tél 34 11 15 60

Vds GAME BOY + Tetris (450 F) + Spiderman (100 F) + I'm Your Face (140 F) + Rolend's Curse (100 F), le tout 890 F. Demandez Olivier au 43 78 19 61 de 17h40 a 20H (Val-de-Marne)

Vds SEGA MEGADRIVE japonaise (état neuf) + 2 jeux (Mickey et Ghostbusters) : 1 000 F Nicolas Giraudeau, 52, rue de Flandre, 75019 Paris Tél 40 36 16 78

Vds NINTENDO 8 bits + pistolet + Super Mario Bros I, Duck Nunt, Megaman II et Batman pour 1300 F (état neuf) Olivier Guerin, La routiere, 85430 Aubigny Tél : 51 06 29 11

Stop affaire !! Vds console NINTENDO (encore sous garantie) + 2 manettes + zapper + Batman, Zelda II, Rad Racer, Super Mario I et Duck Hunt. Valeur réelle : 2 700 F, cédé à 1 500 F à débattre Téléphonez à Stevens à partir de 18H30 du lundi au vendredi au 55 05 02 91 (Limoges)

Vends console LYNX + 1 jeu + câble vidéo (Avril 91) Valeur : 990 F, cédée a 700 F Tél. : 64 08 12 16, demandez Sébastien.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux dont Alex Kidd, Mickey Mouse Rastan, Gheuls n Ghosts, Golden Axe + 1 control pad et 1 control stick. Prix : 1 800 F à debattre. Contactez Sebastien au 90 60 50 19

Echange 3 jeux SEGA MASTER SYSTEM Spellcaster, RC Grand Prix, Ultima IV (Décembre 91) contre Operation Wolf, Chase HQ et Rocky Pascal Gambonnet, 18, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonne

Vends Dragonball sur NINTENDO à 200 F ou échange contre Super Spika Volley Ball Contactez Antonin par téléphone au 65 34 41 65 ou écriyez à Antonin Gallo, 2, rue Jean Pons, 46100 Figeac

Vds console NINTENDO avec pistolet + Zelda I, Rush'n Attack, Super Mario Bros I et Duck Hunt. Le tout cédé à 1 000 F Appelez le 75 51 78 60 à partir de 17H, ou esrivez à Jean Paul, chemin des Spilias, 26290 Donzère

Vds au échange jeux NINTENDO Rad Racer, Airwolf, Trojan et Wrath of the Black Manta Tél 40 59 21 18 ou 40 16 26 52.

Urgent ! Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux + 1 joy (sous garantie) au prix de 690 F ou achange contre le PRO 1, Mickey et World Cup sur MEGADRIVE Echange pour MEGADRIVE : E-Swet contre Shadow Dancer, etc. Tél 68 92 04 07 (Pyrenées-Orientales).

Vds sur NINTENDO Bubble Babble, Duck Tales, Airwolf, Gremlins. Prix de 90 à 300 F maximum Telephonez au 95 60 78 33, demandez Alain

Vds console SEGA MASTER SYSTEM II avec 2 manettes + Alex Kidd, Golden Axe, Tennis Ace, Double Dragon, American Pro Football, Danan et James Buster Douglas Le tout cédé à 550 F Appelez au 30 99 11 61, demandez Sébastien (Yvelines)

Vds console NINTENDO + 5 jeux (Zelda I, Castelvania, Double Dragon, Super Mario Bros I et Dragonball) Le tout en très bon état, vendu 1 000 F Contactez Anthony au 43 83 39 33

Vends console NINTENDO (achetee en décembre 90) + Super Mario Bros I, Duck Hunt (avec le pistolet) + Blades of Steel + Double Dribble et Rescue the Ambasy Mission. Valeur 1 720 F, cedé à 1 100 F Appelez au 77 79 32 87 entre 17H et 22H et demandez Aurélien

A vendre : Lot de 3 jeux MEGADRIVE française : Ghostbusters, Strider et Sudokan pour 590 F Altered Beast en plus Tél 50 38 77 48 après 19H, demandez Georges

Vds console NEC en bon état + 13 jeux dont Shinobi, Cadash, P47, Barumba pour 2 500 F à débattre Possibilité de vente séparée. Tél. : 69 38 84 85

Vds pour NINTENDO : rob + jeux gyromyte Prix 350 F Vente séparee possible Wrestlemania, prix . 150 F Contactez Christophe au 29 56 31 76 après 18h

Echange Nerzog Zwei sur MEGADRIVE Tél. : 23 61 33 08

Création club NEC : 300 F/an avec un jeu gratuit offert a tous les abonnes (Mr Heli, Jackie Chan, Cadash ou Shinobi). Contactez David au 21 75 53 69 à partir de 19H.

Vsd SEGA MASTER SYSTEM + 3 manettes + pistolet + 23 jeux dont Golden Axe, Double Dragon, Wonder Boy III etc Le tout pour 3 500 F Vente séparée possible Demandez Vincent au 48 33 03 75 (Région parisienne).

Vds AMSTRAD CPC 464 bon état + 1 jeu (Super Sprint) + moniteur couleur pour 1 000 F au lieu de 2 900 F A vendre également jeux GAME BOY · Gargoyle's Quest, Double Dragon, Tetris et Super Mario Land. Téléphonez au 48 20 36 22, demandez Thomas pour l'ordinateur et Mathieu pour les jeux GAME BOY

Urgent Vds CORE GRA FX + 3 jeux + 2 paddles + doubleur Sacrifié à moitié prix 990 F au lieu de 2 030 F. Tél. . 42 59 92 54, demandez Stéphane après 16H (Aix-en-Provence)

Vds jeux NINTENDO · Top Gun, Rescue à 250 F pièce, Super Mario Bros à 130 F, Double Dragon II à 300 F et TMHT à 260 F. Contactez David au 76 25 52 38 (Isère) en soirée.

Vends The Adventures of Lolo et Zelda II avec notices et boîtes d'origine à partir de 200 F et cherche autres jeux au même prix Appelez Lionel au 83 82 91 42 (Meurthe-et-Moselle)

A vendre jeux ATARI 2600 California Games, Moto Rodeo pour 200 F Contactez Régis au 44 88 00 94.

Vds console NINTENDO avec 5 jeux 900 F au lieu de 3 300 F, ou à échanger contre une MEGADRIVE française avec 1 jeu et 1 manette Téléphonez au 39 60 70 58 apres 18H (Val-d'Oise)

Vds cartouche NINTENDO Wizards & Warriors a 300 F avec boite et notice d'origine. Téléphonez au 41 69 22 90 Offre reservee aux personnes habitant Angers et ses environs

Vds sur NINTENDO · Duck Tales (500 F), Simon's Quest (250 F), et Castelvania (180 F) Cherche Rad Racer, Adventures of Lolo au Sanke Ratde & Roll. Jérôme Morançais, 169, rue Prémartine, 72000 Le Mans Tél. : 43 82 47 00

Echange cartouches NINTENDO Saccer et Batman contre Solomon's Key, Duck tales ou Zelda II Téléphone 25 38 58 11 de 12H a 14H

Vds pour NINTENDO Double Dragon II 300 F, Super Off Road 260 F, Kung- Fu · 200 F, Tiger Neil 220 F et manette NES advantage 300 F Tél 50 56 44 27 Appelex antre 18H00 et 20H00 le lundi, mardi, jeudi et vendredi et demandez Grégory (Ain)

VDS SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 7 jeux dont R-Type Prix à débattre, possibilité de vente séparée. Contactez Denis entre 12H30 et 13N au après 18H au 98 47 71 73 précédé du 16 (1) de la Région perisienne

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 6 jeux dont Basketball Nightmare, My Hero etc + 2 manettes + transfo neuf + pin's Out Run an cadeau pour 800 F Possibilité de vente separée (console seule 400 F). Demander Cyril au 66 75 47 08 après 17H.

Achète cartouche de jeux MEGADRIVE Phantasy Star II et III, Shadow Dancer ou Fantasia Vds NINTENDO + 4 jeux SMB1 et 2, Bubble Bobble et Link Prix à débattre. Appelez Alexis au 96 20 92 83.

Vds GAME BOY + câble video + écouteurs stérée + Spider Man, Tetris, Chessmaster et Mickey Mouse II Valeur reelle 1279 F, sacrifié à 750 F (parfait état). Vds NINTENDO + 2 manettes + double Dragon II + Trojan + Excitebike à 400 F, ou le tout 1100 F Hakim au 30 51 92 57.

Vds console NINTENDO + 2 manettes + robot + pistolet + NES MAX + 18 jeux Le tout vendu 3 500 F avec boites d origine jeux au détail 200 F pièce Contactez Jarvis Vandenhove, 48 rue Nicolas-Chrispzels, 78800 Houilles

Vds 9 jeux MASTER SYSTEM parmi lesquels Alex Kidd in Shinobi World, Danan, Ghoul's and Ghosts de 75 à 175 F pièce, ou le tout à 900 F. Benoit Maire, 10, rue Pierre Lorban, 33600 Pessac. Tel 56 45 39 48

Echange sur MASTER SYSTEM · Double Hawks, Scramble Spirits, Afterburner, Miracle Warriors, Kenseiden, Rampage contre des simulations sportives de préférence. Olivier Ruinier, Résidence les Unies 2, apt 94, 41, rue des Garosses, 33310 Loemont ou téléphonez au 56 06 61 52.

Vds GAME BOY état neuf avec 5 jeux Double Dragon, Tetris, Tortues Ninja, Spidermen Bugs Bunny + écouteurs + cable video + doubleur Tél 42 77 71 62.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + Alex Kidd + 2 manettes . 300 F (Noël 90) + jeux : Moonwalker et R-Type à 150 F pièce , Alex Kidd III, Power Strike et World Soccer a 100 F pièce Nicolas Chapu, 13, rue Victor Basch, 91700 Ste Genevieve des Bois

Vds jeux GAME BOY en bon etat et 5 jeux dont Batman, Super Mario Land Le tout pour 1 300 F Olivier Pichot, 1, Rue Boileau, 94210 La Varenne ou téléphonez au 48 89 45 26 après 17H00

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux dont Gauntlet, Akex Kidd I et IV et Cyber Shinobi Possibilité de vente séparée 200 F pièce ou le lot 1 500 F Contactez Stéphane Védani au 26 64 15 71 ou écrivez au 23, rue Thiers, 51000 Chelons /s Marne.

Vds jeux NINTENDO Dragonball + boîte + notice ayant peu servi. Prix 190 F à débattre et cherche Excitebike avec notice Appelez Frédéric au 96 47 22 25 de 17h à 19h

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 manettes + pistolet + 23 jeux dont Golden Axe, Double Dragon, Wonderboy III . Le tout pour 3 500 F, vente séparée possible Demandez Vincent au 48 33 03 75 (Région perisienne).

Vends console NINTENDO + 2 manettes (encore sous garantie) + 2 jeux . Batman et Zelda I Prix réel 1 530 F sacrifie a 690 F Appelez le 53 94 60 26 et demandez Nicolas (après 17h30)

Vds GAME BOY avec casque stéréo et câble vidéo + 9 jeux : Double Dragon, Tetris, Spiderman, Batman, Paperboy, Robocop, North Star, Alleway et Tortues Ninja pour 1 000 F Téléphonez à Nicolas au 48 40 74 60

Echange pour NINTENDO : Super Mario 1 et 2, Castelvanie, Zelde II contre Kung Fu , Top Gun, Double Dragon, Track and Field 2. Tél. : 71 64 60 55

Vds 5 jeux NINTENDO : Blades of Stael, Zelda I, Metroid, Solomo's Key, Simon s Quest 200 F Vds 2 jeux MEGADRIVE · Darwin 4081 et Herzog zwei : 200 F Sylvain Grangeard, 6, route Restru 88490 Provenchère sur Fave. Tél 29 51 10 43

Vds console NINTENDO + 7 jeux + pistolet + 2 manettes Prix reel 2 900 F, cedes à 1 300 F Ludovic Martin, 10 rue Emile Reneaud, 94430 Chenneviers/Marne. Tél. . 45 76 45 52

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM Golden Axe, Black Belt, Altered Baast à 200 F pièce. Contactez Michael au 78 50 42 00.

Vends jeux NINTENDO Simon's Quest (250 F) et Bayou Rlly (250 F) ou échangés contre une GAME BOY + Tetris Ecrivex a Christophe Romeu route de Perthes, 08300 Rethel ou téléphonez au 24 38 20 64

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 joypads + Aerial Assault, Mickey Mouse et Ghouls n Ghost. (Noël 90) Valeur reelle 1 680 F, cédé à 890 F Tél 35 78 69 17 de 19h à 22H, demandez Thomas.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux Wonderboy III et Castle of Illusion pour 490 F Appelez le 54 30 26 00 à partir de 19H00

Echange nombreux jeux NINTENDO Batman, Dragonball, Rush'n Attack, Ikari Warriors, Captain Skyhawk, Gauntlet II, Faxanadu, Lifeforce, Zelda II et Super Mario bros II contre Soltice, Turbo Racing, Rural Fighter, Fantasia, Simon's Quest, Air Wolf, Duck Tales et autres. Patrice Primot, 9, rue Georges Sand, 29730 Guilvinec, Tel 98 58 26 28 de 19H à 21H.

Vends NEC SUPERGRAFX + quintupleur + 4 paddles 1 400 F , CD Rom + adaptateur SUPER G + 1 jeu 2 300 F . Jeux CD NEC 250 F pièce et jeux NEO-GEO 700 F Contact 60 65 25 25

Echange jeux MEGADRIVE Mickey Mouse, Populous, Moonwalker, Forgotten World et an cadeau Altered Beast contre simulations sportives telles que FR Boxing, Super Volley Ball, Lackers Vs Celtics, Westle War, Pet Ryley Basket etc Dominique Filippi, Rue Louis-Philippe, Ile-Rousse (Corse)

ET NINTENDO FRANCE PRESENTENT LE GRAND CONCOURS GREMLINS 2

Pour avoir plus de chance de gagner, participez au concours sur 36 15 *Player One*.

LES QUESTIONS

1) **Quel est le nom du héros de Gremlins 2 ?**

2) **Combien devez-vous capturer de Gremlins dans le jeu sur Game Boy ?**

3) **Dans certaines conditions, Gizmo donne naissance à de méchants Gremlins. Citez au moins une de ces conditions.**

Gagnez

1 console NES et 1 jeu Gremlins 2

1 Game Boy et 1 jeu Gremlins 2

et 48 Radios FM Nintendo

Adressez vos réponses sur 3615 *Player One* ou, sur carte postale uniquement, à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS GREMLINS 2, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 NOVEMBRE 1991

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat.

PIN'S SUPER MARIO

25F l'un

Commandez tout de suite les Pin's Super Mario !

125F la série

La sélection NINTENDO™

ACCESSOIRES SHOP

B

C

D

F

OFFRE SPECIALE 150F

65F les 5 boîtes

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !

GAME BOY
PORTABLE CARRY-ALL BY NEXOFT

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés. Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES	QTE	PRIX
TOTAL :		
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES :		20 F
FRAIS DE PORT PIN'S :		5 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.

Cadeau

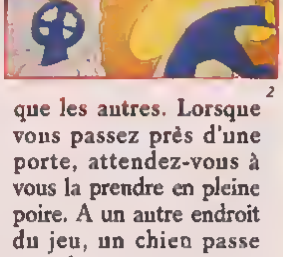
* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

L'ARCADE DEPA

C'est une fois de plus à un rendez-vous exceptionnel que je vous convie ce mois-ci, avec l'adaptation du célèbrissime dessin animé The Simpsons.

THE SIMPSON'S DE KONAMI

Après les *Tortues Ninja*, c'est au tour d'un autre célèbre dessin animé d'envahir les salles de jeu, j'ai nommé *Les Simpson's*. Et c'est, encore et toujours **Konami** qui en est le maître d'oeuvre. Tout commence un jour de congé, la famille entière se promène. Tout à coup la porte de la banque du coin s'ouvre violemment, des gangsters en sortent. Le chef bouscule **Homer**, laisse échapper un diamant qui atterrit dans la bouche du bébé,lequel se met à le téter goulûmeot. Le chef embarque alors bébé et diamant. Voilà, ça commence très fort côté scénario. La suite n'est pas en reste. Vous pouvez incarner l'un des quatre membres de la famille, **Marge** et son aspirateur, **Homer** le castagoeur, **Bart** sur son skate, ou **Lisa** et sa corde à sauter. Vous devez alors partir à la recherche de la p'tite dernière, le tout dans un beat'em up complètement délirant. En effet, le jeu est bourré de gags plus désopilants les uns



2

que les autres. Lorsque vous passez près d'une porte, attendez-vous à vous la prendre en pleine poire. A un autre endroit du jeu, un chien passe par là, vous pouvez l'attraper et l'envoyer sur vos adversaires.

Le plus « fun » est l'arrivée des héros. Bart arrive en **Super Bart**, Homer en **Super Man**, etc. Bien sûr, à la fin de chaque niveau vous affrontez un **boss**. Au premier niveau, un catcheur est précipité d'un hélico et s'écrase au sol.

3

4

Lorsqu'il s'abat, il peut en perdre son fut (comme vous le voyez, c'est toujours dans le même ton). Au deuxième c'est une énorme face de clown qui prend la quasi-totalité de l'écran, impressionnant. Les autres sont tout aussi délirants, et le final se fait face au chef vénéré (hum, hum) de l'usine d'Homer. Comme quoi le scénario est vraiment plein de rebondissements. Côté technique, rien à dire, les graphismes sortent tout droit du dessin animé, l'animation est hyperfluide. Voilà un hit en puissance de la part de **Konami**, vivement les versions consoles ! ■

Wonder Fra
complètement Simpson's.

■ ■ TELEX : Retour en force des nouveautés dans les salles ce mois-ci. **Vendetta de Konami** est la suite de Cri
vertical de tout premier ordre tandis que **Cosmic Cop d'Irem** est celui qui renverra **R.Type** chez sa mère. D'autre

SSE LES BORNES

5

LES SIMPSONS : LE DESSIN ANIME

A priori, on regarderait à deux fois avant de leur donner le bon Dieu sans confession. Ils ont vraiment l'air louche, ces **Simpsons** : une famille d'Américains moyens, descendants de paysans nourris de cochon et de maïs. Regardez les dessins : surprenants, n'est-ce pas ? Prenez **Bart**, le kid aux yeux globuleux, vous le laisseriez jouer avec votre petite soeur dans la cour ? Et le pépé ? Et bien, détrompez-vous ! Ces gens-là sont de très bonne compagnie ! A vrai dire, il s'agit d'un des meilleurs D.A. que la télé ait programmé de tous les temps. Les'Ricains ne s'y sont pas trompé : pour eux, les Simpsons relèvent d'ores et déjà de la culture des années 80/90. Ils se retouvent peut-être dans les personnages. Une gigantesque encyclopédie du D.A. publiée aux States comporte en couverture la famille de Bart, côte à côte avec les classiques héros des D.A. Bref, comme le dit notre leader Pedro : pour les Yankees, c'est un phénomène de société ! Bien entendu, les dérivés se multiplient : figurines, T-shirts, jeux et même un disque où Bart chante (à crever de rire !). En France, on n'en est pas encore là, mais la projection du clip où Bart chante est toujours saluée avec joie par tout public familial qui se respecte. On en est certain : la **Simpsomania** nous submergera un jour. Pas tout de suite, puisque Canal+ arrête le diffusion du D.A. Heureusement, ce ne serait que momentané. Juste le temps de racheter d'autres épisodes murmure-t-on. Vivement leur retour !! ■

INO ATA

1 et 2 Le dessin animé et le jeu
3 Présentation du jeu
4 Homer s'est fait goudronner
5 Une belle bille de clown !
6 A fantôme, fantôme et demi
7 La famille au grand complet version dessin animé

6

7

...e Fighter, un beat'em up ayant fait un carton il y a deux ans. **Turbo Force** de **V.System** est un shoot'em up ...art, je remercie les membres de la société **Bussoz** pour leur sympathique accueil.

ILS ARRIVENT ! ! *Player One* vous présente les nouveaux dessins animés que la télévision programmera dans les mois à venir ! ! Préparez vos rétines et bienvenue au pays des D.A. !

L'HYPOCRISIE ANTI-JAPONAISE

Player One a été surpris de constater l'attitude anti-japonaise de certains journalistes, lors des conférences de presse où les chaînes présentent leurs projets D.A. On reproche aux chaînes de passer trop de D.A. japs. Comme d'habitude, on critique leur « pauvreté en animation, la vulgarité du graphisme et l'hyper-violence de certains d'entre eux ». Bref, les Jaunes inondent les innocents enfants européens de « Japoniaiseries malsaines » et scandaleusement bon marché qui plus est. Ha, ha, ha. Bien entendu, *Player One* s'élève contre cette attitude complètement crétine et anti-journalistique. En toute objectivité, on est forcé, selon nous, de reconnaître que les D.A. japs sont certainement beaucoup plus riches, ambitieux et réussis que le tout-venant du D.A. européen ou américain. Cependant, quand on nous promet des super D.A. made in France, nous sommes aussi parmi les premiers à applaudir des deux mains (et des pieds). S'il y a peu de D.A. européens, ce n'est pas par manque d'idées et de talents mais plutôt à cause de l'incompétence de certains des dirigeants. Ceci dit, passons au plat de résistance, les futurs D.A..

EN ROUTE

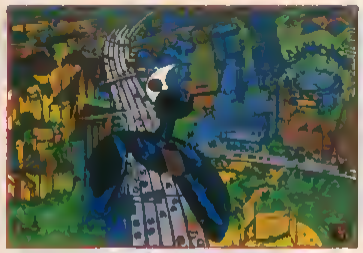
TF1 est sur un très gros coup : la production d'un D.A. *Spirou*, conçu sous la direction des auteurs actuels de la BD *Tome et Janry*. TF1 prévoit la fabrication d'au moins 26 épisodes de 26 mns chacun. Le D.A. serait coproduit par les éditions Dupuis et le géant canadien Astral. Ce sera pour la fin 1992 ! Sinon, TF1 a été victime de la censure suite à la diffusion d'un épisode de *Dragonball* jugé trop violent par la commission de l'audiovisuel. La chaîne a dû lire un communiqué au journal de 20 heures. Pour éviter que ne se reproduise pareille intoxication des jeunes esprits, les D.A. de TF1 sont désormais vus avant la programmation par un groupe d'éducateurs qui approuvent ou non la diffusion des programmes jeunesse. La chaîne espere éviter ainsi les remontrances des autorités qui veilleot jalousement au confort moral des enfants !

A2 programmera *La Compete* (voir *Player 12*) pour les vacances de la Toussaint. On vous rappelle que ce D.A. comporte des images de synthèse et que le résultat visuel est très réussi. Sinon, la chaîne nationale reprendra aux alentours de Noël les *Tiny Toons* de Spielberg qui quittent donc Canal+.

La chaîne cryptée arrêtera les *Simpsons* au moment où vous lirez ces lignes. Plusieurs séries sont prévues : Les *Aventures de Carlos* (le Carlos ?) conçues par Saban (*Super Mario*, *Samouraï*, *Pizza Cats*), *Le Cinquième Mousquetaire*, une co-prod' franco-anglaise, *James Bond Jr.* fabriqué par la MGM, *Sandokan*, un D.A. espagnol.

Enfin, La Cinq a aussi pas mal de projets. La chaîne ne sait pas encore quand sera programmée la nouvelle série de *MANU*, des épisodes de 8 mns dont Frank Margerin semble très satisfait, ce qui est encourageant puisqu'il a l'air très perfectionniste. Deux adaptations de héros de BD sont en route : *Michel Vaillant*, le pilote créé par Jean Graton, *Yoko Tsuno*, l'héroïne de SF de Leloup (on attend beaucoup de celui-là !!). Vaillant est prévu début'92, Yoko Tsuno pour plus tard. Le créateur de *L'Inspecteur Gadget*, Jean Chalopin, coproduit ces séries. Pas mal de créations originales sont aussi en route : *Bucky O'Hare*, *Barnyard Commandos* (un commando d'animaux de basse-cour !), *Cabotin* et une coproduction La Cinq/Saban dont on attend pas mal, *La Petite Boutique des Horreurs*,

INFOS ■ ■ Sortie le 18/12 de *Rocketeer*, le film adapté de la célèbre BD de Dave Stevens (Ed Glénat) été repoussée au second semestre 92 ! ■ **CONCOURS** ■ ■ Les places pour *Opération Condor* et les a



2

inspirée par un célèbre film fantastique des années'50 sur les exploits rigolos d'une plante carnivore géante ! Aux States, c'est un film culte qui a donné lieu à un remake, une comédie musicale et une BD.

Quant à M6, elle se partagera avec FR3 *Les Aventures de Tintin*

Voilà On reviendra bien sûr sur certains de ces D.A. dans nos numéros futurs. La compétition stimule les chaînes : tant mieux pour nous !!

CONVOI : LE FUTUR SERA JEU

2069... La planète Terre subit une longue période de stagnation morose après avoir vécu les folles années de l'âge d'or spatial.. Alors, la jeunesse s'évade dans les jeux de réalité virtuelle, comme le fameux *Convoi* (tm)... derniers espaces d'aventures où il soit encore permis de rêver... En ces premiers mois de l'année 2069, l'Histoire vient pourtant de se remettre en marche... Ainsi commence *Convoi*, une série de BD démentielle que Philippe Gauckler, son dessinateur présente à Player One.

FLASH

Avant tout, disons que *Convoi* est un des meilleurs albums de SF publié ces dernières années. Ce futur où toute la Terre est connectée à un gigantesque jeu est d'une cohérence remarquable, d'une originalité rare. Il s'agit d'un album ambitieux. Quel plaisir que pour une fois la SF en BD ne soit pas réduite comme c'est trop souvent le cas ces temps-ci à une sorte de fourre-tout où tout est permis. Il ne s'agit pas de poudre aux yeux : Thierry Smolderen (scénariste, c'est lui qui avait écrit « *Nombre* » dont on vous a dit le plus grand bien sur le minitel) et Phil Gauckler créent un véritable univers. L'album idéal pour tous les lecteurs de *Player One* !

Le temps d'ouvrir les guillemets et commençons l'interview : « L'idée de *Convoi* est de Thierry. Il y a pensé il y a une bonne dizaine d'années, à une époque où tout le monde pensait plutôt en terme d'avenir post-nucléaire. Thierry a imaginé un avenir où tout serait géré par un système énorme d'ordinateurs. C'est plus difficile de concevoir ce genre d'univers qu'un futur où tout serait remis à zéro par suite d'une catastrophe atomique. (...) J'ai trente et un ans. J'ai fait des études d'archi'. J'ai essayé d'adapter "*La Nuit Des Temps*", le roman de Barjavel en BD. Il m'avait encouragé mais, comme j'étais à l'époque très jeune, le projet n'a pas pu se faire car les éditeurs craignaient que mon style ne change trop entre le début et la fin du projet. J'ai ensuite travaillé à *Métal Hurlant*. (...) Je ne joue pas aux jeux vidéo car, si je commençais, j'y passerais mes journées et c'est impossible parce qu'un dessinateur doit être très discipliné. Je me méfie des jeux comme de la peste car je ne suis pas sûr de pouvoir les domestiquer (rires) ! (...) Les films que j'aime ne te surprendront pas : *Alien*, *Robocop*. Par contre, je n'ai pas du tout apprécié le look de la technologie de *Total Recall*. (...) Le troisième album sortira à la fin de l'été 92. Je suis en train de le story-boarder.». Merci Philippe pour cet entretien éclair. On vous le répète encore : *Convoi* fait l'unanimité à *Player One*. Lisez *Convoi* !! ■

Inoshiro Athabasca

4

GAGNEZ CONVOI 36.15 PLAYER ONE !

L'éditeur de *Convoi*, Les Humanoïdes Associés et *Player* vous offrent 20 exemplaires de l'album !! Ruez-vous sur votre clavier et connectez-vous avec 36.15 *Player One* !

LE D.A. DE L'ANNEE

Nous voulons savoir quel est votre D.A. préféré : pour ce faire, il suffit de nous envoyer une carte postale, à l'attention d'Ino, en indiquant votre D.A. (Télé) préféré et vos coordonnées. Nous publierons le nom de votre D.A. favori dans notre numéro de janvier. Les participants recevront un cadeau !!

1 Dragonball
2 et 3 convoi de Gauckler et Smolderen
4 Jackie Chan

3

OPERATION CONDOR

■ *Akira* aurait été acheté par TF1. La Vidéo K7 sortirait ce mois-ci. ■ La sortie en France d'*Alien 3* a
ums *Convoi* sont dans la rubrique Reportage de notre minitel

TOP 10

NES

1 BATMAN
2 DOUBLE DRAGON II
3 SUPER MARIO BROS II
4 HERO TURTLES
5 A BOY & HIS BLOB
6 DUCK TALES
7 AIRWOLF
8 ADVENTURE OF LINK
9 KABUKI QUANTUM FIGHTER
10 CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1 MICKEY MOUSE
2 SPIDERMAN
3 PACMANIA
4 WONDER BOY III
5 SHINOBI
6 WORLD CUP ITALIA
7 SUPER MONACO GP
8 MOONWALKER
9 STRIDER
10 SUPER TENNIS

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

MEGADRIVE

1 SONIC
2 MICKEY MOUSE
3 SHINOBI
4 STREETS OF RAGE
5 SPIDER MAN
6 SUPER MONACO GP
7 ALIEN STORM
8 MOONWALKER
9 EA HOCKEY
10 DICK TRACY

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND
2 TETRIS
3 DUCK TALES
4 GARGOYLE'S QUEST
5 BATMAN
6 BUGS BUNNY
7 HERO TURTLES
8 KWIRK
9 CASTLEVANIA
10 DR MARIO

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Shadowgate
Defender of the Crown
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Console et accessoires pour 100 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

PC Engine

CORE GRAFX PUISSANCE 5

CORE
GRAFX
PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE DRAFX

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

DES DIZAINE
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS

Remplissez ce coupon et
retournez le à:
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILL

Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:

3615
SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Prix publics généralement constatés